

CPC • AMIGA • ST • C64 • PC • NEC • NINTENDO • SEGA
joystick NUMÉRO 2
NUMÉRO 2 • FÉVRIER 1990 • 25 F
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES
LA NEC II
LES NOUVELLES CARTOUCHES
NEC - SEGA - NINTENDO
BELLAMINETTE EN POSTER
tests
90 JEUX TESTÉS
SPACE ACE
CHAOS STRIKE BACK
STRYX
RAINBOW ISLANDS
BOMBER
SUPER CARS
FINAL COMMAND
260 VIES INFINIES
SOLUTIONS : SPACE ACE
LES VOYAGEURS DU TEMPS
T 2788 - 9001 - 25,00 F
3792788025005 90010

N°2

somm

Tout chaud... les infos !



Nos paparazzi parcourent le monde, pour vous apporter les toutes dernières nouvelles du front, du hard ou du soft, des adresses, des bruits de couloir.

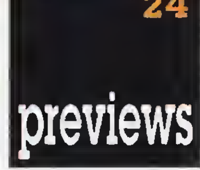
Pour se faire plaisir

22
rue brik à braque

Dans tout Camembertland, notre Tarzan a cherché tout ce qui pouvait faire plaisir à votre bécane.







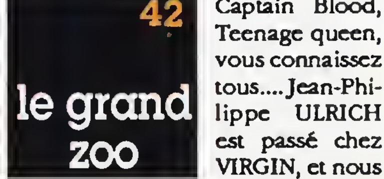
C'est en préparation, ca va sortir très bientôt, ou dans longtemps... Vous saurez tout, sur les nouvelles productions.

Que des trucs sympas



De la Hi-Fi à la video, de l'inutile à l'indispensable, tous les gadgets pour rever, ou pour frimer.

Hata hata oglu ulu



Captain Blood, Teenage queen, vous connaissez tous.... Jean-Philippe ULRICH est passé chez VIRGIN, et nous a accueilli chez lui, pour un entretien à batons rompus.



La révolution est en marche



Notre envoyé special vous vous dit tout sur la nouvelle NEC II et en profite pour vous parler aussi du GAME-BOY. Jusqu'où iront-ils, ces japonais? Et en plus, des tests et des previews comme s'il en pleuvait.

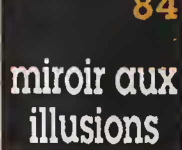
Plus de 200 astuces



Les faux-frères Danboss et Danbiss, ont reveilloné au bureau pour vous concoter les meilleures vies infinies, les trucs d'enfer, les solutions des Voyageurs du temps, et de Space Ace. Si vous avez aimé, vous aurez Chaos strikes back le mois prochain.

aire

Du côté de chez Fantôme



Renderman, le nouvel outil informatique qui améliore le rendu des images de synthèse. Pour les fanas de technologie.



Y'en a pour toutes les bécanes



Ils viennent de sortir, ils sortent, ou ils vont arriver sur le marché incessement. De quoi vous donner un avant-goût pour vous ruiner utilement.

et aussi

JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense, Tel (1) 47 89 59 54 Telefax : (1) 43 33 03 23.
JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59. • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM : LAURENT • CENTRE SERVEUR: Azursoft
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • MANAGER et COORDINATION : Anne GELY et Elisabeth SUTTON• MAQUETTE: Francois PLASSAT • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEURS: Bruno BELLAMY/Yacine • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL REASSORT des anciens n° et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60) Terminal: EB6 PHOTOGRAVURE: Efa • IMPRIMEUR: Sima Torcy • DISTRIBUTION: Transports Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution
TIRAGE DE CE NUMERO: 90000 exemplaires



Merci. Vos réactions sur notre premier numéro mensuel ont été encourageantes. Beaucoup d'entre vous ont répondu au sondage, nous ont contacté sur minitel, nous ont écrit. C'est vraiment sympa. En fait, quand nous avons préparé ce second numéro, nous ne savions pas encore ce que vous attendiez exactement. Grâce au sondage, nous en avons maintenant une idée plus précise, et nous en tiendrons compte dans le prochain numéro. Vous serez surpris: de nouvelles rubriques vont apparaître. Celles que vous nous avez demandé, en fait. Joystick, c'est un journal démocrate.

Vous avez réclamé aussi le retour de rubriques que nous avions laissé de côté pour des raisons de place, comme les KO, par exemple. De petits listings d'un Kilooctet au maximum, faciles à taper, et efficaces. Il n'y en a pas dans ce numéro, pour les raisons de place sus-citées, mais ils seront là le mois prochain.

Vous pouvez - vous devez! - continuer à nous dire ce que vous pensez du journal. Ce que vous voudriez y voir, ce que vous n'aimez pas (non, ne nous dites pas ce que vous n'aimez pas. Ca nous fait trop mal. Nous sommes de petites âmes fragiles qui n'hésiteront pas à écraser la rébellion dans l'oeuf. Si vous nous critiquez, on vous envoie la Securitate). Vous pouvez aussi nous dire ce que vous pensez de n'importe quoi, et si vos lettres sont marrantes, intéressantes, pertinentes, ou complètement loufoques, vous gagnerez le droit de vous retrouver dans le courrier des lecteurs.

Les noms des gagnants du sondage seront publiés le mois prochain. Parmi ceux qui ont déjà gagné: Andersen (Paris), Legoy (Viroflay), Desangles (Paris), Danboss (banlieue), Danbiss (c/o Danboss)... Ils remportent chacun un logiciel offert par Joystick.

Le prochain numéro sortira entre le 20 et le 25 février. Vous avez drôlement intérêt à camper devant votre marchand de journaux préféré. Ce sera un numéro spécial, puisque vous y trouverez un Danboss gonflable gratuit (les abonnés recevront un Danbiss gonflable, qui est un peu plus léger, pour des raisons de coût d'expédition). A bientôt.

courrier

QUESTION EMBARASSANTE

Salut à toute l'équipe. Je vous écris car j'ai un problème très embarassant à résoudre. En ce moment, je possède un CPC 6128 que je veux remplacer par soit un Amiga soit un Atari. Mais voilà! Lequel choisir (Amiga 500, 1000, Atari 520, 1040...), lequel est le plus beau, en un mot le mieux, lequel allie aussi bien le travail au jeu? Le STE est-il meilleur que l'Amiga?
Barthélémy Jérôme, Nantes.

Aoué, en voilà une question! A laquelle nous allons répondre par d'autres questions: combien as-tu d'argent? Est-ce que tu es intéressé par l'image de synthèse, les genlocks, la vidéo? Ou par la disponibilité des disques durs, d'une imprimante laser? Pour la musique, tu préfères jouer avec un synthé Midi, ou bien un solide processeur sonore te suffirait-il? Qu'appelles-tu "travailler"? Quel langage de programmation veux-tu utiliser? Le multi-tâchisme est-il important pour toi? La meilleure chose à faire, lorsque tu auras répondu à toutes ces questions, c'est d'aller dans un magasin spécialisé dans le ST, de regarder ce qu'on te propose (pas comme machine, comme environnement), puis d'aller dans un magasin spécialisé dans l'Amiga, de regarder ce qu'on te propose, de rentrer chez toi, de dormir (c'est très important) et d'aller acheter ce que tu veux le lendemain. Tu peux aller acheter la machine choisie où tu veux, mais il est assez important d'aller dans des magasins spécialisés, et pas multi-machines, parce qu'au moins tu seras sûr d'avoir affaire à des fanatiques qui essaieront de t'en mettre plein la vue, et qui te montreront vraiment tous les aspects de chaque machine.

POKES, PLANS, CHEATS...

Je voudrais savoir comment faire un poke sur Amstrad. Pouvez-vous me donner un exemple.
Olivier Jean-Marc, Herblay.

***Oui. Tu n'es pas le seul à poser la question, beaucoup d'entre vous téléphonent pour savoir à quoi servent les listings, etc. Bon. Prenons le cas des pokes. Soit vous avez une cartouche du type Multiface, auquel cas vous lisez le mode d'emploi de la cartouche, c'est expliqué dedans. Soit vous n'en avez pas, auquel cas vous lisez la première page qui concerne votre machine dans le cahier central de Joystick, c'est expliqué dedans aussi. En général, le problème consiste à stopper le jeu avant qu'il ne démarre, puis à taper le poke directement, et enfin à relancer le jeu. En général, ça n'est possible que lorsque le "loader" (le court programme d'initialisation qui se trouve au début d'un jeu) est en basic. Pour stopper ce programme, il suffit de recopier le listing qui se trouve au début du cahier central et de l'exécuter.
Pour les listings, quelle que soit la machine, il faut avoir un basic (il est toujours dans la machine pour les CPC, il faut en charger un pour les 16 bits), taper le listing, mettre la disquette (ou la cassette) de jeu dans le lecteur et lancer le listing.
De toutes façons, prenez le temps de lire les explications qui sont dans le cahier central. Il y en a une demi-page, c'est pas la mort, et ça répond à pratiquement toutes les questions que vous pouvez vous poser.***

PHOTO D'ÉCRAN

Pourquoi ne donnez-vous pas le nom de l'éditeur lorsque vous testez un jeu? Et pourquoi n'indiquez-vous pas sur quelle machine ont été prises les photos d'écran?
Gérard Titien, Auch

Le nom de l'éditeur, on le donne. Juste en dessous du titre du jeu, il y a un groupe de dessins noirs, alignés assez régulièrement. Ce sont des lettres. Il suffit alors d'associer ces lettres entre elles pour obtenir le nom de l'éditeur. En langage technique, on appelle ça un "chapeau", parce que ça chapeaute un article. Par exemple, "un jeu d'action signé Actiongames", ça veut dire que l'éditeur, c'est Actiongames. En ce qui concerne les photos d'écran, on essaye de le faire, mais en feuilletant le numéro 1, on s'est aperçus qu'on avait effectivement oublié de spécifier la provenance de pas mal d'entre elles. Erreur qui devrait être réparée dès ce numéro.

LES DAN"S AU RMI

Bonjour, Joystick Hebdo qui ne l'est plus. Avec les grèves; le numéro 1 est arrivé une semaine en retard. [...] Un seul regret, j'aurais mis un peu plus de courrier des lecteurs, un peu plus de Jeux Crack, et une photo de famille de l'équipe. 150 pages, ce n'est pas trop. [...] Je pense très fort à Danboss et Danbiss qui ne gagnent que 110 francs par mois...
Sylvain.

***Bon. Mettons quelque chose au point tout de suite: Danboss et Danbiss ne gagnent 110 francs par mois qu'en décembre, puisque ça comprend leur treizième mois. Normalement, ils ne gagnent que 65 francs à eux deux, ce qui leur fait 32,50 francs chacun, royal. Arrêtez de nous écrire pour nous dire qu'ils sont trop payés. Si nous n'avons pas mis beaucoup de courrier de vous, les lecteurs, c'est parce que vous ne donnez pas beaucoup votre avis; vous vous contentez de poser des questions pointues et personnelles. Pour ce second numéro, c'est parce que vous nous avez souhaité une bonne année (ce dont nous vous remercions vivement, et que nous vous retournons avec promptitude), en oubliant complètement ce que vous vouliez nous dire d'autre. Genre: "Bonne année, cher Joystick, et je ne sais plus pourquoi je t'écris". Vous devriez sucer des bouts d'allumettes (pour le phosphore). Ecrivez-nous donc pour donner votre avis sur tout, que les autres en profitent.
Vous remarquerez que ce mois-ci, il n'y a que 132 pages. Mais les plus matheux d'entre vous pourront constater que comme il y a moins de publicité (ce qui est parfaitement normal en janvier), il y a comparativement plus de rédactionnel que dans le premier numéro.
Plus de Jeux Crack? Hein? Et le reste? On vire les tests, les news, les concours, et le courrier? Soyons raisonnables. Plus de 20 pages par mois, c'est déjà pas mal.
Quant à la photo de famille, c'est d'accord. Bientôt!***

PRÉFÉRENCE

D'abord, je crois que vous préférez les Atari et les Amiga aux Amstrad. Dans les tests, il y a plus d'images pour Atari et Amiga que pour Amstrad. Et dans les Jeux Crack, il y a plus de pokes pour les jeux anciens que pour les nouveaux. Je voudrais une rubrique qui permettrait de commander des jeux d'Angleterre à des prix intéressants, et une rubrique petits programmes (les gros programmes sont chiants à faire), des programmes de dessin, de musique...
R. Vinan.

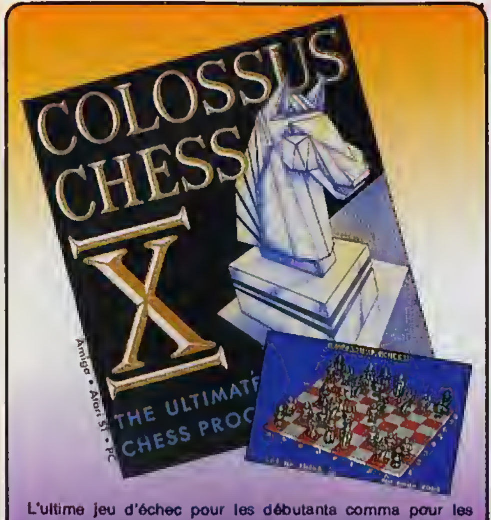
***Tu es injuste. Il est vrai que quand on met une grande photo, on préfère prendre celle qui a la meilleure résolution, pour que vous puissiez voir tout ce qui se trouve à l'écran dans tous les détails. Mais en général, lorsqu'il existe une version Amstrad, il y a toujours une photo d'écran. Et on vous tient au courant de tout les jeux qui sortent sur Amstrad. Tu en connais beaucoup, des journaux qui font ça?
Comme il existe plus de jeux anciens que de jeux nouveaux (par définition), il est normal qu'il y ait plus de trucs pour les anciens... CQFD. Et un ancien jeu retrouve une nouvelle jeunesse lorsqu'on bénéficie de vies infinies. Et tout le monde ne lit pas Joystick depuis qu'il existe (ce qui est un tort, mais bon).
Les petits programmes devraient revenir sous peu. Pour te faire patienter, tape: PRINT "O". C'est le programme de dessin le plus court du monde, il dessine un petit cercle à l'écran.
Pour les programmes, pourquoi les faire venir d'Angleterre? Nous vous avons déjà proposé le mois dernier une promo intéressante (Ghostbusters II, Power Drift, Super Wonder Boy et Galaxy Force). Si ça vous intéresse vraiment, on peut le refaire. Ce ne sera cependant que des actions ponctuelles, car après tout, les magasins font ça bien mieux que nous. Au passage, les magasins, si vous organisez des promos ou des opérations spéciales, appelez-nous à l'avance, et nous en ferons l'écho dans nos colonnes.***

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLÈMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MÊME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

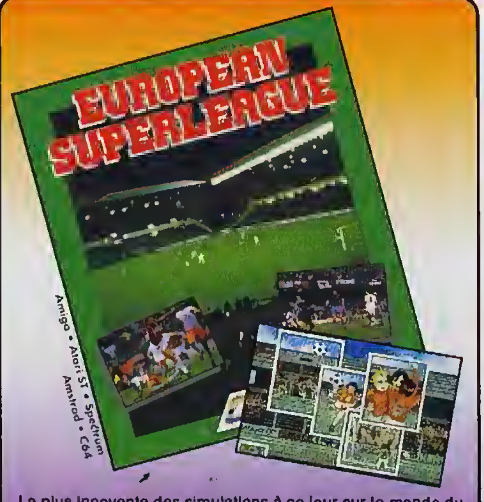
Classic Names



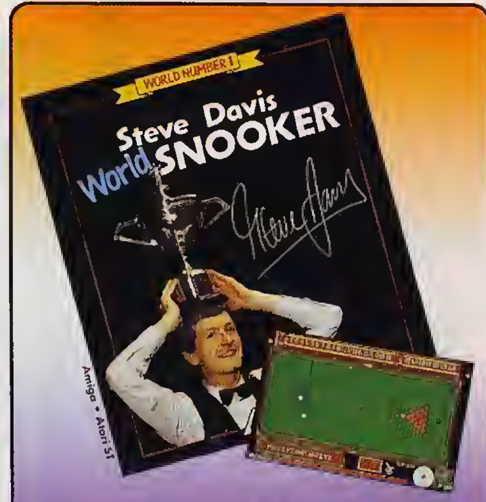
Classic Games



L'ultime jeu d'échec pour les débutants comme pour les experts. Colossus Chess est le premier programme jamais réalisé qui apprend en jouant... avec une infinité de niveaux. Les graphismes en 2D et 3D vous permettrons de voir l'échiquier sous différents angles.



La plus innovente des simulations à ce jour sur le monde du sport. Votre but : amener votre équipe au top niveau contre leurs adversaires européens les plus coriaces. Des graphismes de grande qualité pour une idée originale, des choix tactiques, de joueurs et de budget font de ce soft la meilleure simulation du management d'une équipe de foot. A vous de jouer !



Non pas un, mais cinq jeux différents dont le snooker à dix ou quinze boules, le billard anglais, le billard américain et le carom. Choisissez parmi les six niveaux proposés celui de votre adversaires, servez-vous du zoom pour mieux visualiser les coups difficiles, repassez vos coups les plus brillants au ralenti. la must des simulations de billard



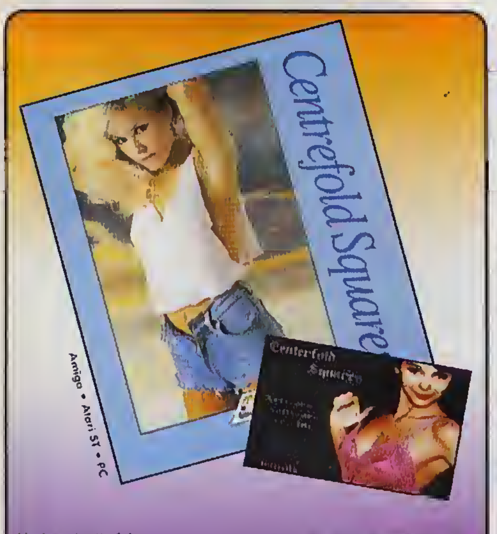
Retrouvez tout l'excitation et les frustations d'une journée passée sur les champs de course. Vous aurez à votre disposition un jeu de cartes des différents parcours possibles, la forme des 180 chevaux en course et des 12 jockeys présents... plus de 400 compétitions à courir ! Choisissez l'état de la piste, son niveau de difficulté, la distance et pariez sur cette simulation plus vrai que nature.



Une combinaison unique entre jeux de plateau et programme informatique vous donne l'occasion de commender une vraimant une division blindée. Avancez vos pièces sur le plateau et traitez les informations du jeu avec l'ordinateur. A l'aide du manuel très simple, jouez pour gagner et profitez des excellantes animations du soft. « Une approche intéressante et claire du concept des War-Game avec quelques idées ingénieuses rendent le programme encore plus agréable à jouer ». Crash. « CDS a réussi le pari de mêler le jeu de table à la micro et nous offre un superbe jeu ».



Un jeu de football à la fois sur ordinateur et sur table pour deux à cinq joueurs. Vous devez gagner la Coupe du Championnat de la Ligue et la Coupe des Coupes. Ce soft réalisé brillamment par Brian Clough combine à marveille les actions de l'ordinateur et le jeu de plateau.



Un jeu destiné à tous ceux qui aiment les jolies femmes et les jeux de réflexions. Vous voilà plongé dans un Othello revu et corrigé : vous devez battre l'ordinateur pour découvrir les charmes cachés qui vous attendent derrière les cases teintées de votre écran. Des nuits bien occupées en perspective...

DISTRIBUE PAR



DISPONIBLES CHEZ TOUS LES MEILLEURS REVENDEURS

CENTRE D'ACTIVITÉS DE L'OURCQ
45, RUE DELIZY 93692 PANTIN CEDEX
TÉL. (1) 48.91.00.44
TÉLEX 231967
TÉLÉCOPIEUR (1) 48.91.29.12

news

LES PROCHAINS PSYGNOSIS



Ci-dessus : Tempus, sur Amiga.

Ci-contre : Pugsy.

Vous connaissez Tempus? Pas l'éditeur de textes, le jeu. C'est un machin du style Chaos Strikes Back, fait par Psygnosis sur Amiga. Sortie quand? Le mois prochain, comme tout bon soft qui se respecte. Tiens, on va vous faire une page complète sur Psygnosis, ça vous branche? Allons-y.

Pugsy est un petit bonhomme à qui il arrive des tas de mésaventures. Je sais, c'est une description vague, mais que voulez-vous, on a déjà été obligé d'aller faire un casse chez Psygnosis pour avoir les photos, on allait pas en plus fouiller tous les bureaux pour trouver où ils planquent les résumés. De toutes façons, on vous donnera un test complet lorsque ça sortira.

· Vous avez déjà vu de la pub pour Infestation, nous ne nous étendrons pas dessus. La photo est belle, oh, elle est belle. Suivant.

Matrix Marauders est une sorte de jeu de Go intergalactique, mélangé à, euh, comment dire? Une sorte de Rubik's carré (pas cube).

Awesome est un Shoot'em Up. C'est-à-dire un jeu de tir. Vous avez

Carthage, ou la course de chars revue et corrigée par Psygnosis.



Awesome, c'est d'une beauté !...



vu la photo? J'en reste sur le cul, si vous me permettez cette petite familiarité.

Carthage est une course de chars qui se passe à l'époque où les roues étaient encore en bois. L'accélérateur est remplacé par une carotte au bout d'un bâton.

Gore devrait être saignant. En tout cas, ça a le look d'un Psygnosis, c'est toujours ça de gagné.

Voilà. Vous avez tout vu, dès que les softs correspondants sortiront, on vous préviendra et on testera tout ça de fond en comble.



Ci-dessus : Matrix Marauder

Ci-dessous : infestations. Oh qu'elle est belle !





Gore, un jeu saignant pour maniaques. Brrr !

DERNIERE MINUTE

70.000 Lynx (la console de jeu portable d'Atari) auraient déjà été vendus Outre-Atlantique à la fin de l'année.

Une bonne nouvelle pour les 8 bits: Electronic Arts passe Star Fleet 1, Fast Break, Serve and Volley, Rack'em, PHM Pegasus et TKO dans la collection Software Classics, c'est-à-dire à prix cassés.

Psygnosis aurait l'intention de cesser de produire des logiciels pour 16 bits. La raison: trop de piratage, pas assez de bénéfs. Ils se concentreraient alors sur les consoles. Allez, partez pas, qu'est-ce qu'on va faire sans vous?

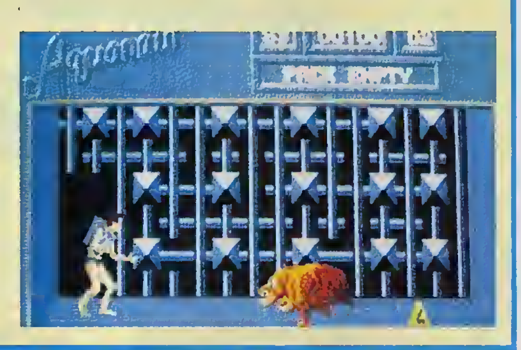
Le Surfer d'Argent, héros musculeux et brillant, est en cours d'adaptation chez Virgin Mastertronic. Date de sortie pour l'instant inconnue.

Des nouvelles de Lankhor: le Manoir de Mortevielle (also known as «Ze Mortville Manor») est maintenant adapté aux PC Tandy et Hercules. Maupity Island sort bientôt. Et la troisième aventure de Jérôme Lange s'appellera Soukiya, et se déroulera au Japon, terre de contrastes.

Abyss (le film de James Cameron) est en cours d'adaptation chez Activision.

Robocop II, le film, est en cours de tournage et Robocop II, le soft, est en cours de programmation chez Ocean.

Bon sang de bon soir! Les services postaux de Sa Majesté la Reine ayant un petit peu pédalé dans la choucroute, nous ne vous parlerons d'Aquanaut que le mois prochain! C'est de Prism Leisure et ça sort sur ST et Amiga en ce moment.



KILL



Aux Etats-Unis est en train de se mettre en place une gigantesque base de données, enregistrant le nom de tous les criminels. Vous savez que la vente d'armes est autorisée là-bas, sauf aux repris de justice. Les armuriers, équipés de cette base de données, pourront vérifier à chaque fois qu'un client se présente, qu'il a bien le droit d'acheter une arme à feu et que ce n'est pas un récidiviste. Si ça fait baisser la criminalité, je veux bien être pendu par les pieds jusqu'à ce que mort s'ensuive.

news

ROCKSTAR, LE VRAI

Rock Star, un jeu génial qui avait été annoncé il y a déjà un an par Infomédia (dont Explora a fait la renommée), devrait enfin sortir. L'histoire est simple: vous devez gérer des stars de Rock, avec tout ce que ça implique: organiser des concerts, des tournées, des passages à la télé, éviter que vos poulains ne se droguent, lancer des tee-shirts, etc. Non seulement c'est déjà pas mal, mais en plus toutes les musiques du jeu sont enregistrées sur une cassette audio qui est fournie avec le programme. Marc Toesca a accepté de se faire numériser la tête et la voix, bref, c'est un très gros coup sur lequel nous reviendrons amplement dans notre prochain numéro, encore que, le soft a déjà un an de retard, il peut encore être retardé d'un ou deux mois.



CIMETIERE



Un Tusker, c'est un chasseur d'ivoire. Votre père est mort en cherchant le fameux cimetière des éléphants, et vous reprenez sa quête en parcourant l'Afrique. Pour trouver ce cimetière, vous devrez parcourir la jungle, qui est naturellement infestée de bêtes plus sauvages les unes que les autres, telles qu'une mante religieuse et des limaces géantes, des cannibales, etc. Ce jeu est en cours de conversion sur 16 bits, et il devrait sortir sous peu chez System 3.

INNELEC TIENT PAROLE

Innelec avait organisé un grand concours réservé aux revendeurs, axé sur les consoles Sega. Il fallait commander des tas de produits Sega, des clients-mystère allaient dans les magasins (des faux clients, bien entendu) (vous avez vos capsules, senor?) demander des renseignements sur la Sega, et si les vendeurs répondaient gentiment et avec empressement, paf, le patron gagnait des tas de choses. Ce qui est bien, c'est que pendant deux mois, toutes les boutiques concernées ont été plus aimables que d'habitude avec leurs clients, au cas où. Bref, les plus gentils d'entre eux, ce sont Vidéo Center Ode, qui gagne un séjour à la Mamounia au Maroc, Neurone Boutique, qui gagne 3 consoles Sega, et Action Informatique qui gagne 10 cartouches de jeu. Désormais, quand vous allez demander un renseignement, prenez l'air mystérieux et accrochez-vous des badges Sega partout, vous serez accueilli somptueusement (mais quand vous avouerez que vous n'êtes pas un représentant d'Innelec, partez en courant).



LOCATION

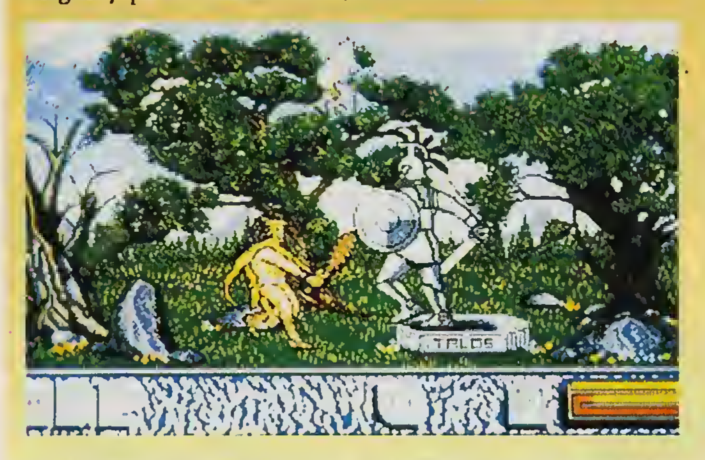
Sega prépare un MUG au Japon pour cette année. MUG, c'est Multi-User Game, un jeu qui permet, en se connectant avec un modem approprié à un ordinateur central, de jouer contre d'autres joueurs humains disséminés dans le pays. C'est la Sega Mégadrive qui servira de support, bien entendu. De plus, les jeux en cartouche pour la Mégadrive devraient, de la même façon que les cassettes vidéo, être disponibles à la location en Europe. Quand? On ne sait pas encore.

Mindscape s'apprête à sortir une compilation comprenant Déjà Vu, Uninvited et Shadowgate sur ST et Amiga (et incidemment, sur Mac).

Code Masters vient de lancer un nouveau label pour les minos: Cartoon Time. Il s'agit de jeux convenant à des enfants de 4 à 11 ans. Il y a Wizard Willy, Frankenstein Junior, Olli and Lissa... enfin, il y en a des tonnes, comme d'habitude chez Code Masters. Certains de ces programmes sont testés dans ce numéro. Il y en a pour toutes les machines.



Voilà votre chance de devenir un dieu: suite à une connerie du dieu de la guerre, tous les dieux grecs ont été enfermés dans l'Olympe. Pour qu'ils puissent sortir, il faudrait réunir les douze morceaux d'une pierre magique. C'est à vous qu'échoit cette mission. C'est l'histoire d'Hérakles, la suite de Targhan, qui sort bientôt sur 16 bits chez Gainstar.



Armalyte, le Shoot'em Up qui avait fait les délices de nombreux joueurs sur C64, va être adapté sur Amiga par Thalamus. L'histoire? Vous devez tuer des aliens. Quel pied. Sortie d'ici deux à trois mois.



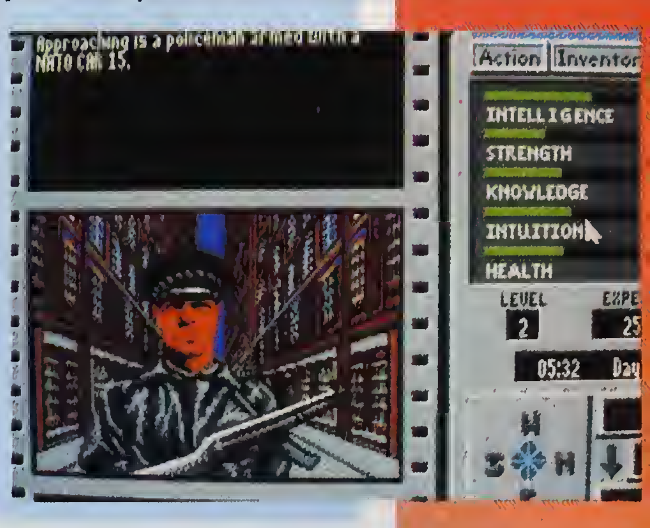
DEUX MOTS

Le Comte Maxime (c'est vous) vient d'hériter d'un somptueux château. Léger problème: s'il hérite, c'est que son père, comme le père de son père et le père de celui-ci avant lui, ont été tués par une sorte de fantôme qui hante les lieux. En bon statisticien, vous réalisez que vous avez tout intérêt à trouver le meurtrier avant qu'il ne vous trouve. C'est l'histoire de Grimblood, de Melbourne House, qui sort très bientôt sur 16 bits.



OTAN PORTE LE VAN

Dans Third Courier, d'Accolade, vous devez retrouver un agent ouest-Allemand qui menace de passer à l'Est avec des plans de défense ultra-secrets, dérobés à l'OTAN. Vous créez alors un personnage, dans la grande tradition du jeu de rôle, qui doit aller à sa recherche. Il est peu probable que ce jeu s'avère aussi intéressant que East Vs. West, de Rainbow Arts (pour le côté guerre froide en Allemagne) ou que Dungeon Master (pour le côté jeu de rôle).



ASSOCIATION

IBM et Motorola vont s'associer pour exploiter la première usine occidentale de fabrication de Rams dynamiques 16 mégabits aux rayons X. Auparavant, les Rams étaient fabriquées par des méthodes optiques moins précises. Le Japon possède déjà plus d'une dizaine d'usines de ce type. Précisons également que des Rams 16 mégabits (2 mégaoctets de Ram dans un seul circuit), pour l'instant, on n'en trouve pas sur le marché. La nouvelle usine signifie une baisse des prix sur ce type de composant, dès que les 10 milliards d'investissements ont été amortis.



news

NEBULUSSE



Nebulus ayant eu le succès que l'on sait, Nebulus 2 est en cours de conversion chez Hewson (puisqu'il s'agit à l'origine d'un jeu d'arcade). C'est toujours le petit héros verdâtre qui devra monter au sommet de seize tours, aidé cette fois de cordes (à la Batman), en plus des plateformes et des échelles habituelles. Et entre chaque tour, au lieu de plonger dans son sous-marin, il montera dans son hélicoptère. Il faudra attendre le début de l'été pour y jouer, et encore, sur 16 bits uniquement.





SAKAI

Si ça continue, Midwinter va sortir au Midprintemps. L'histoire: un météorite s'écrase en Birmanie, déclenchant une explosion équivalente à une bombe atomique de 10000 mégatonnes. Aussitôt, les débris poussiéreux qui s'en échappent montent en orbite, empêchant les rayons solaires d'atteindre le sol. Et la température générale de la Terre tombe à -25 degrés. C'est bien sûr un scénario de science-fiction, mais il a été surveillé de près par l'équipe du laboratoire météorologique de l'université d'East Anglia. Midwinter, c'est ce qui reste des Açores. Vous faites partie de la seconde génération de pionniers qui s'est installée là. Mais un jour, les communications avec vos voisins et alliés sont coupées: quelqu'un vous veut du mal. Il va falloir se battre, à ski, en chenillard, etc. Un réalisme fantastique, combiné avec des séquences d'action, ça promet d'être monumental. Sortie imminente sur 16-bits...

ASTUCE

Aux Etats-Unis, le Stacy d'Atari vient de se voir refuser le statut de «marchandise grand public» (ce qui ne change strictement rien à sa commercialisation, heureusement) car l'alimentation serait susceptible de créer des interférences électriques supérieures au maximum autorisé. Ce qui pourrait s'avérer gênant dans des studios d'enregistrement, par exemple. Une nouvelle version compatible avec les normes actuelles devrait donc sortir d'ici quelques mois. Il est à noter que cette mésaventure était arrivée à Apple il y a dix ans de celà: le circuit vidéo était bien au-delà des tolérances autorisées. Steve Jobs avait alors décidé de vendre l'Apple sans interface vidéo, celle-ci étant vendue à part, un peu comme on achète maintenant un câble péritel. Malin.

BARBARES

Si vous avez un Amstrad, vous allez pouvoir donner libre cours à votre schizophrénie galopante: Océan lance «Les barbares», une compilation qui regroupe Guerilla War, Double Detente, Renegade III et Barbarian II. T'es quoi, toi? Je suis un barbare. Comment ça, un barbare? Oui, j'ai un Amstrad. Ah, d'accord.



AMSTRADOVITCH

Amstrad vient de lancer de nouveaux modèles de PC1512 et de PC1640, destinés à l'exportation vers l'URSS (à l'heure où nous mettons sous presse, ça ne s'appelle pas encore «La république libre de Russie»). Les claviers sont en cyrillique et les logiciels de base ont été adaptés en Russe. Alan Sugar, président d'Amstrad, a déclaré: «Cette ouverture sur l'Est est très stimulante. Notre travail va enfin être récompensé». Il est vrai que l'URSS en est à un point où tout apport est le bienvenu, et où on ne se demande pas si le coprocesseur BZ4256 fonctionne à 4,76 ou 4,78 Mhz. Un marché énorme en perspective...

CENSURE ET PROCES

L'an dernier, le gouvernement allemand - qui peut exercer sur les logiciels le même droit de censure que sur les films - a interdit à MicroProse de vendre Gunship et Silent Service en Allemagne, pour des raisons morales (simulation de guerre, c'est assez mal vu, là-bas). Et puis, bon, les choses changent et ces deux jeux ont été autorisés il y a six mois. Du coup, MicroProse attaque le gouvernement et lui demande deux millions et demi de francs lourds pour compenser le manque à gagner. Ils n'y vont pas avec le dos de la cuillère...

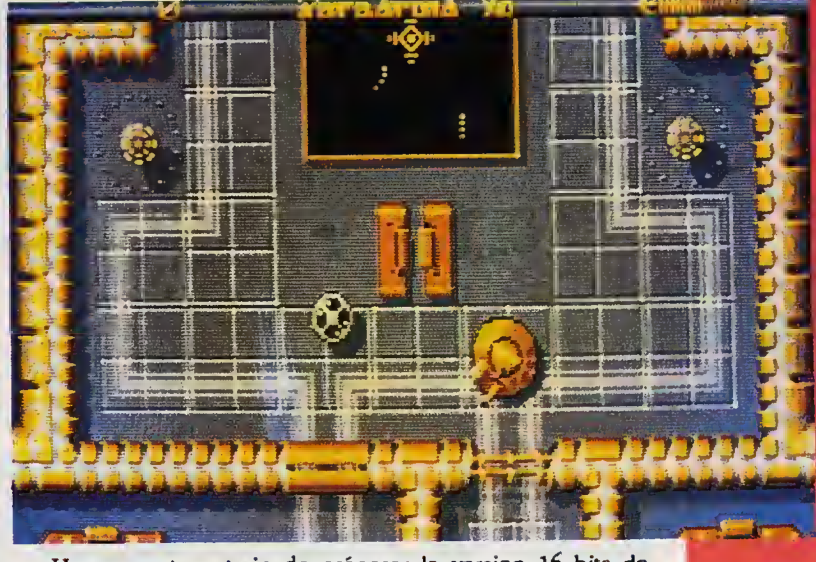
CHANTAGE AU VIRUS

Il y a trois semaines, en Angleterre, les abonnés d'un journal consacré au PC ont reçu - gratuitement - une disquette expliquant les ravages causés par le SIDA et les moyens de se protéger. Au bout de quelques utilisations, il s'est avéré que la disquette contenait un virus capable de détruire tout le contenu d'un disque dur. Et les malheureuses victimes se sont aperçu qu'en tous petits caractères, au bas de la licence d'utilisation, était inscrit: «Si vous ne payez pas 2500 francs à la PC Cyborg Corporation, votre ordinateur cessera de fonctionner normalement». Du chantage, en somme. Or, l'adresse à laquelle cette somme devait être versée est une boîte postale située au Panama; après vérification, la boîte postale en question n'existe pas. Plutôt bizarre, non? Le journal qui avait vendu la liste de ses abonnés à un mystérieux M. Ketema sur la foi d'un simple document a envoyé une lettre d'excuse à tous ses lecteurs en précisant qu'il pouvait fournir un remède contre le virus. Scotland Yard est sur le coup, mais pour l'instant, comme on dit, l'enquête piétine.

ENTR'ACTE

Un jeu réservé aux moins frileux d'entre vous: Eskimo Games, de Magic Bytes. Première épreuve: empêcher, à l'aide de boules de neige, les esquimaux de construire une catapulte avec laquelle ils vous enverront une méga-boule de neige. Il faut ensuite, pendu au bout d'une corde, ramasser des oeufs dans des nids, en évitant les oiseaux furieux («Oh lui, eh, c'est MES oeufs!»). Puis il faut détruire un igloo morceau par morceau (sans pisser dessus), servir des glaces aux touristes, et se battre contre un ours. Sortie très prochaine sur Amiga, puis sur ST et C64.

PARADROID



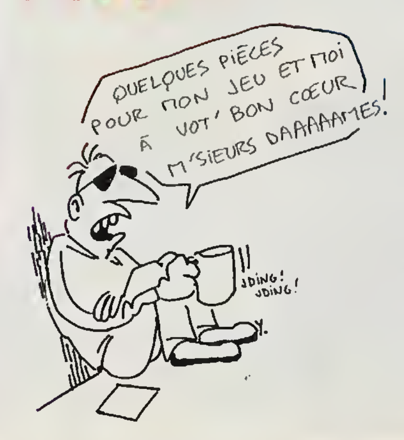
Hewson est en train de préparer la version 16 bits de Paradroïd, qui s'était déjà taillé un beau succès lors de sa sortie sur 8 bits. Inutile de raconter l'histoire: des aliens attaquent, vous devez vous en sortir, point final. Comme c'est agréable à jouer, on pardonnera l'indigence du scénario. Paradroïd 90 devrait sortir ces prochains mois.

SIMULACRE



Voici les premières images d'un jeu qui devrait sortir dans quelques mois chez MicroProse, intitulé Simulcra. Vous êtes aux commandes d'un tank - que vous voyez de l'extérieur, comme dans Virus - et vous devez libérer vos compatriotes qui sont enfermés dans des cages. Pour l'instant, c'est encore en cours de programmation; vous en saurez plus bientôt.

DOMAINE PUBLIC



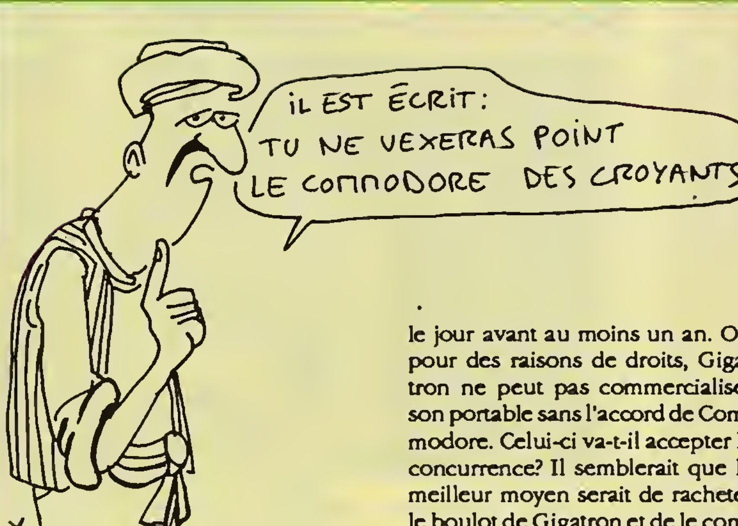
L'auteur d'Aegis Animator, programme d'animation sur ST distribué par Aegis (d'où le nom), n'étant pas content du tout des ventes obtenues par Aegis, a décidé de mettre son programme dans le domaine public. De sorte que vous allez bientôt pouvoir vous le procurer pour trois clopinettes. En passant dans le DP, il change de nom et s'appelle Ani-ST, mais c'est exactement le même. Dommage pour ceux qui l'ont acheté.





Vous êtes le maître du château, déjà. Ca veut dire que vous avez tout le pognon, et que les villages alentour se partagent les miettes. Mais ça ne vous suffit pas! Vous voulez écraser les paysans qui vous narguent du haut de leur belle santé! Il ne vous reste qu'à lâcher les dragons que vous avez soigneusement entraînés pour ce jour. En même temps, vous les envoyez à la recherche du talisman qui vous assurera l'immortalité. Ca se passe dans Dragon's Breath de Palace Software, qui sort bientôt...

COMMODORE PORTABLE



Gigatron, une boîte allemande, vient de présenter un Amiga portable, à peu près de la taille du Stacy. On sait que Commodore avait l'intention d'en créer un aussi, mais les travaux ne sont pas suffisamment avancés pour que leur machine voie le jour avant au moins un an. Or, pour des raisons de droits, Gigatron ne peut pas commercialiser son portable sans l'accord de Commodore. Celui-ci va-t-il accepter la concurrence? Il semblerait que le meilleur moyen serait de racheter le boulot de Gigatron et de le commercialiser sous la marque Amiga, comme Atari l'a fait avec le Portfolio - qui a été conçu par la société DIP - mais c'est plutôt vexant pour Commodore d'admettre que des boîtes indépendantes sont plus efficaces et plus rapides. Wait and see...

PIRATAGE: NO FUTURE

Vous le savez peut-être déjà, la grande presse s'en étant fait l'écho le mois dernier: l'APP (Agence pour la Protection des Programmes) et Titus (éditeur de plein de choses, dont Knight Force) ont uni leurs forces pour aller interrompre une copy-party aux Pays-Bas. 350 pirates de toutes nationalités étaient réunis dans un gymnase et s'échangeaient les dernières nouveautés. A 17 heures, la police a bloqué toutes les issues du gymnase, et a saisi les disquettes, le matériel et les carnets d'adresses. Certains pirates ont tenté de détruire les preuves en léchant les étiquettes et en détruisant les disquettes, mais en vain. Les pirates français qui s'y trouvaient seront naturellement punis (ils ne sont pas encore passés en jugement) aux termes de la loi du 3 juillet 1985, qui interdit, rappelons-le, la copie de logiciels. On peut remarquer que le juge d'instruction a été obligé de délivrer une commission rogatoire internationale, ce qui ne se trouve pas d'habitude sous les pas d'un cheval. Ca signifie que tout le monde prend conscience du problème.



DAN DARE



Dan Dare III est la suite logique de Dan Dare II (lui-même, etc). A ceci près que DDIII ne sortira que sur 16 bits, alors que DDI et DDII n'existent que sur 8 bits (incidemment, si on remplace l'occurrence «DI» par «Z», on obtient respectivement DZ, DZI et DZII, ce qui n'a rien à voir avec le sujet). C'est Virgin qui sort cette adaptation d'une vieille bédé des années 50, dans laquelle notre héros doit trouver suffisamment d'essence dans la station spatiale où il est retenu prisonnier pour pouvoir retourner vers la Terre. Sortie en février...

LE COIN DU FRIC

Lankhor, éditeur du Manoir de Mortevielle, ayant gagné des tas de sous, a décidé de se séparer de son partenaire commercial 16/32 pour créer sa propre unité de distribution, afin de gagner encore plus de sous. Ce qui met fin aux rumeurs selon lesquelles Lankhor serait un repère de babas désintéressés.

Montbuild, l'organisateur du Salon de la Micro qui s'est tenu il y a trois mois, se réjouit du succès remporté: 15.214 visiteurs en trois jours. Il est tellement content qu'il récidive l'an prochain, en ayant tenu compte de l'avis des participants: ça se tiendra désormais fin octobre à la Villette (plus chic), sur 4340 mètres carrés (plus grand) et pendant quatre jours au lieu de trois (plus long). De quoi affurer des tas de blé (plus de fric).

Mouvements internes chez Loriciel: Marc Bayle, co-fondateur de la société, devient Directeur de Priam (une filiale de Loriciel), qui se nomme désormais Evolution France. Pendant ce temps, la place étant vacante, Philippe Seban, ex-Directeur de la Communication, devient Directeur Général. Ce qui devrait permettre à tous les deux de gagner encore plus d'argent.

MicroProse a réalisé 58% d'augmentation de son chiffre d'affaire en 1989. En clair, ça veut dire des tas de brouzoufs. Jusqu'où iront-ils?

Virgin, après avoir annexé la plus grande partie du personnel d'Ere Informatique (ce qui, déjà, représente du pognon), vient d'acquérir la société Magnetic Scrolls, qui est responsable, entre autres, de The Pawn. Magnetic Scrolls devient donc désormais un label de Virgin, et une nouvelle source d'oseille.



Y A PAS DE PETITES ECONOCROQUES



Virgin Mastertronic n'est plus le seul éditeur à avoir une gamme de jeux 16 bits pas chers: Interceptor Group s'y met aussi, créant une ligne nommée Smash 16. Ce sont des jeux qui ont sont exploités depuis un certain temps et dont le prix baisse: ils seront vendus Outre-Manche l'équivalent de 50 de nos petits francs. Parmi les logiciels ainsi «dégriffés», on trouve Eagle's Nest, Joe Blade 1 et 2, Gladiators, Extensor, War Machine, Amegas et Hollywood Poker.

POURQUOI PAS UNE GAMEGIRL?

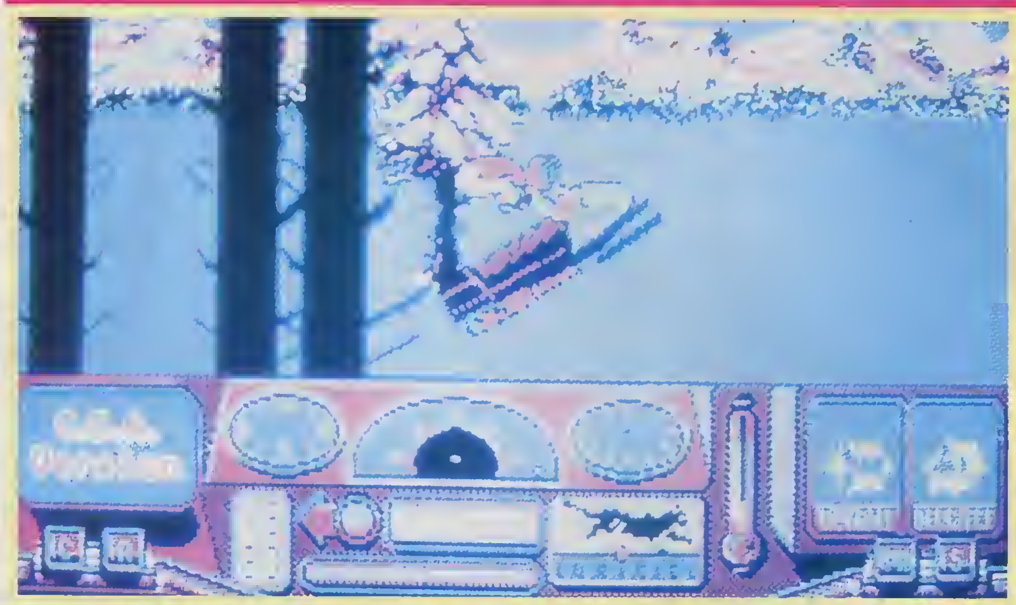
Le Gameboy de Nintendo - console portable superbe, hélas en noir et blanc - pourrait, dans les prochains mois, voir une version couleur apparaître. Est-ce le Lynx qui talonne Nintendo? Comme, par ailleurs, Nintendo vient de gagner la bataille juridique sur la possession des droits d'exploitation de Tetris, l'annonce d'une version couleur serait la bienvenue, parce que franchement, Tetris en noir et blanc, c'est galère.

DR K

Crack Down, jeu d'arcade Sega, est en cours de conversion chez US Gold. Deux héros - ça se joue avec deux joueurs simultanés - doivent retrouver le repère du mystérieux docteur K. qui cherche à anéantir le monde, bien abrité dans un repaire gardé par une foultitude de pièges, d'hommes de main et de machins qui explosent. Sortie prochaine sur 16 bits.



HARRICANA





Vous avez sûrement entendu parler d'Harricana, cette course en motoneige qui va se dérouler dans le grand nord canadien du 23 février au 11 mars prochain. C'est organisé par TF1 (alias «La Lambada»), Nicolas Hulot et René Metge. Les plus doués d'entre vous se rappellent peut-être que René Metge avait prêté son concours à la réalisation de Turbo Cup, un simulateur de course de Loriciel. Là encore, Loriciel participe à cet événement sportif, de deux manières: d'une part, certains dirigeants de la société vont aller se cailler les miches par -40 pendant douze jours pour pouvoir participer, et d'autre part, une adaptation sort sur toutes les bécanes le jour même du départ. Vous pourrez ainsi conduire une motoneige équipée d'un compteur, d'une boussole, d'une montre, d'un thermomètre (-38? Tiens, ça se réchauffe), d'un baromètre, d'un indicateur d'endurance et de fatigue, d'une carte, d'un pilote automatique et d'un indicateur de position. Vous devrez, tout comme les véritables concurrents et quasiment en même temps, traverser des forêts et des lacs gelés, éviter les ours et les caribous (l'a pô compris), franchir des rivières... Douze jours, douze participants et le dernier arrivé à l'étape est impitoyablement éliminé. Il n'en restera qu'un à l'arrivée!



HOT ROD

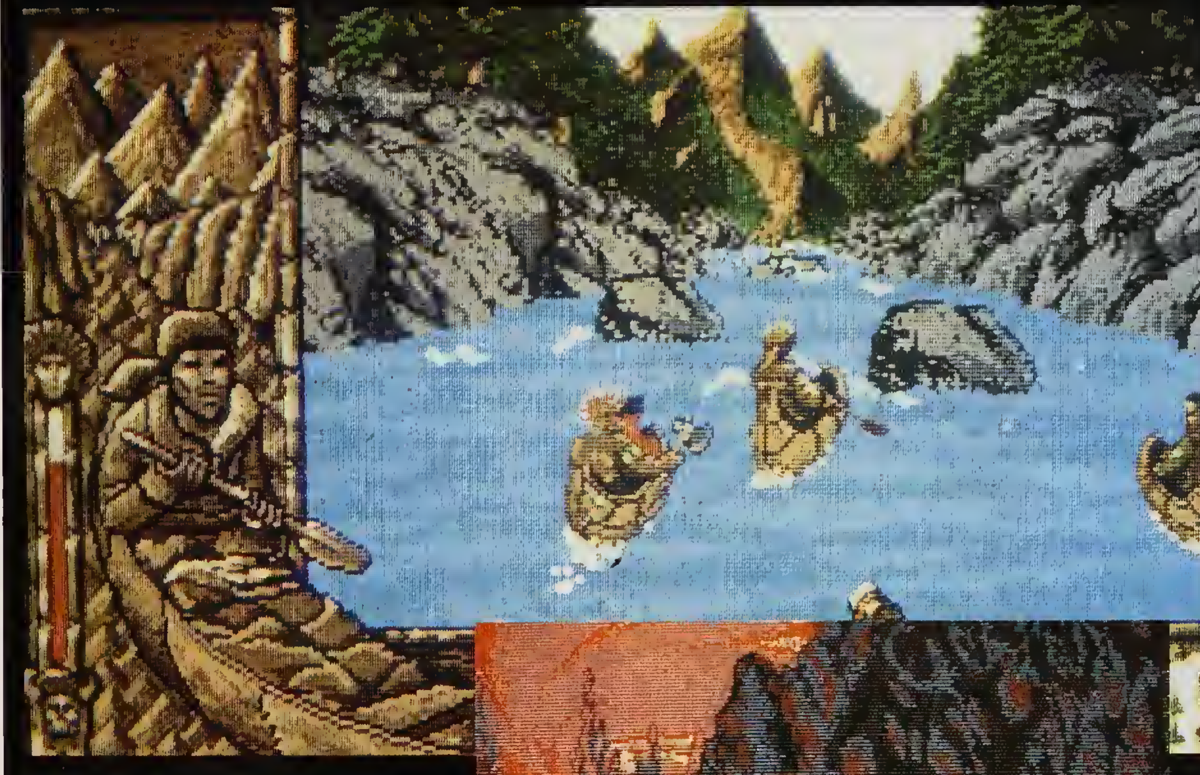
Usez vos pneux, prenez les virages à vitesse grand V et parcourez les trente circuits les plus risqués, par temps de pluie,de neige et de glace, c'est la proposition que vous fait Activision avec Hot Rod. Ce jeu sort à la fin du mois de janvier, sur ST, Amiga, C64 K7 et Spectrum. Test, bien sûr dans le Joystick du 20 février.

POPULOUS PLEBISCITE

Les gens d'Electronic Arts ont beaucoup de chance. Enfin, est-ce ien de la chance? Ils ont surtout beaucoup de mérite, et leur seul chance est de voir ce mérite reconnu par la profession. En effet, ils viennent de recevoir, au grand diner annuel de la profession (en Angleterre), trois récompenses. L'une, le prix Commodore, attribuée au programme qui exploite le mieux les qualités de l'Amiga, leur échoit pour DeluxePaint III; les deux autres, respectivement Programmeur de l'année et Jeu le plus Original, vont à Bullfrog Productions pour Populous, qui va bientôt atteindre les 100.000 exemplaires vendus en Europe. Sur la photo, vous pouvez voir l'équipe de Bullfrog, justement. De gauche à droite: un type de chez Bullfrog, deux types de chez Bullfrog, à nouveau deux types de chez Bullfrog et enfin, tout à fait à droite, un type de chez Bullfrog. Notez qu'ils ont l'air contents.

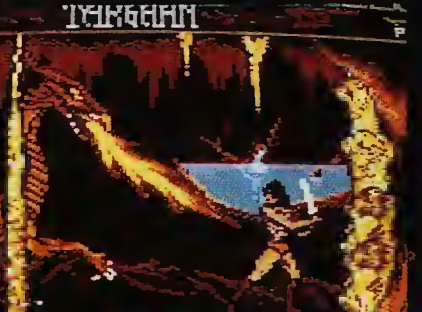


SILMARIS



COLORADO

Colorado, de chez Silmaris, est un jeu d'aventure/arcade mettant en scène un Davy Crocket téméraire et courageux. Décors très Grand Nord, avec combats contre des indiens, des ours, des loups, avec exploration de mines, découverte de fleuves et expédition en montagne. Prevu sur ST, AMIGA et PC.



TARGHAN

C'est la fête pour les Amstradiens qui vont pouvoir se prendre pour un Conan revu et corrigé par Silmaris. Arcade préhistorique avec combat à l'épée dans des grottes et autres endroits typiques de cette époque. Décors charges et héros musclés, il va y avoir du sang sur les 8 bits.

L'ODYSSEE

Encore une arcade/aventure (ou le contraire) ou vous devrez diriger un barbu habillé à la mode romaine d'avant JC. Des décors encore une fois superbes, où le rouge domine et ou le realisme est présent. C'est chez Silmaris et ça sortira sur ST, AMIGA et PC.



STARBLADE

Silmaris donne dans toutes les époques. Voici pour la plus grande joie des nos amis lecteurs (amis), une aventure dans le futur. Exploration de la base spatiale (joliment réalisée) et découvertes de nouveaux univers. C'est à suivre de très près.

news

DES MILLIONS DE DOLLARS

Il y a en ce moment, entre Atari Games et sa filiale Tengen d'une part, et Nintendo d'autre part, une bataille juridique qui n'est pas près de se conclure. Voici l'affaire. Nintendo, depuis pas mal de temps, a déposé un copyright sur le moyen de fabrication de ses cartouches de jeu, qu'il tient secret. Cela lui permet d'être le seul fabricant capable de produire des cartouches, et donc de s'en mettre plein les poches. Mais d'autres boîtes, comme Atari, n'ont pas du tout envie de se laisser faire et veulent elles aussi, puisqu'elles savent écrire des programmes, les commercialiser sans passer par Nintendo. Atari serait donc - selon Nintendo - allé au bureau des brevets, et aurait demandé à voir le brevet de Nintendo pour savoir si oui ou non un copyright aurait été enfreint. Le bureau des brevets, naïf, aurait montré les plans à Atari qui s'est empressé de fabriquer des cartouches pour la NES. Nintendo n'est pas content et accuse Atari d'infraction aux lois du copyright. Mais Atari - par l'intermédiaire de Tengen - avait déjà ataqué Nintendo pour création de monopole, sujet sur lequel le congrès américain est assez chatouilleux. Ce type de procès porte sur des millions de dollars et peut durer des années. Qui va gagner?

M. BOUDU, DE LA CREUSE, PROPOSE UNE SOLUTION:



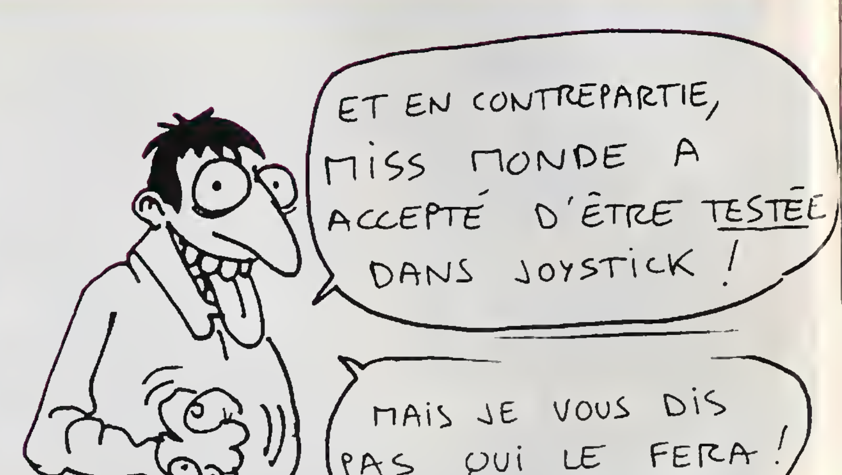
DEFENDER



Starbreaker est une sorte de vague adaptation de Defender sur 16 bits. Attention, vague ne signifie pas que le jeu soit mauvais, mais simplement qu'il a beaucoup évolué depuis Defender. Ca sort sur 16 bits chez ARC, le nouveau label de jeu d'Atari.

SCRIPT

Applications System va sortir Script, un traitement de textes pour ST qui ressemble diablement à Mac Write, le standard du traitement de textes sur Mac. Aura-t-on enfin un vrai traitement de textes sur ST? La réponse est d'autant plus difficile à donner que les auteurs de Tempus (l'éditeur le plus rapide du marché) viennent de sortir Tempus-Word. La bataille s'annonce rude.



SEXY

Nous vous avons déjà parlé du boîtier en plastique transparent pour l'Amiga, fabriqué par la société allemande ACD. Cette société va mettre en place une campagne de publicité dans Playboy, mettant en avant le fait que l'Amiga devient ainsi le premier ordinateur nu.

Rigolo, non?

LE BON VIEUX TEMPS





Décidément, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Dans Renaissance, d'Impressions, vous devez éliminer les Space Invaders, détruire les Astéroïdes, flinguer les centipèdes, exactement comme au bon vieux temps du rock'n'roll. On ne sait pas si le soft sera parrainé par Radio Nostalgie. Sortie ce mois-ci sur 16 bits.

SUZAR



La suite de Legend of the Sword, intitulée The Final Battle, sort prochainement chez Imageworks. Suzar s'est échappé et vous devez naturellement aller le rattraper. La photo est sombre parce qu'il fait nuit: le principal obstacle, c'est la météo. Test prochainement.

UNE LARME DE C64

Ca y est: Strider de Capcom/US Gold sort sur C64. Notons que Stunt Car Racer et Xenophobe de Microstyle, Turbo Outrun d'US Gold, Powerdrift et Wicked d'Activision en font autant. Allons bon, va-t-il y avoir plus de jeux sur C64 que sur CPC? En tous cas, Bloodwych sur C64 est retardé sine die, car le programmeur s'est fait la malle, laissant à Mirrorsot le soin d'en trouver un autre.

CD RAM

Le premier disque optique ré-inscriptible devrait sortir sur Atari ST d'ici quelques semaines chez DDD. Ce qui est vraiment très bien, c'est la capacité: 650 mégaoctets sur un seul disque. Ce qui est vraiment très douloureux, c'est la facture: 5 briques pour le lecteur, et 4000 francs par disque. C'est pas si cher que ça: ça fait à peu près du 75 francs par mégaoctet. Malheureusement, ça ne se découpe pas en tranches...





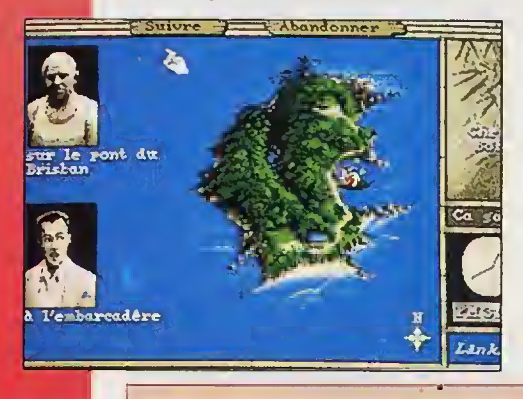


EAGLE'S RIDER

Nous sommes en 7014, plus de 2 siècles après la terrible guerre humano-cyborg. Le capitaine Steve Jordan, est prisonnier, il réussi à fausser compagnie à ses geôliers et retrouve son fidèle compagnon l'Eagle. Son but, maintenant est de détruire la planète mère, siège du cerveau cyborg. La route sera longue et passionnante pour ce nouveau jeu d'arcade-aventure, Microïds vous le promet. vous pourrez le vérifier dès le 25 janvier sur ST et AMIGA... A vos joysticks!

MAUPITI ISLAND

Jérôme Lange, le héros de ·Mortevielle Manoir· est de retour, pour une nouvelle enquête. Sur l'île de Maupiti, il a quelques heures pour retrouver Marie, une habitante de l'île, mystérieusement kidnappée. Les dialogues synthétisés qui avaient fait l'originalité de Mortevielle se trouvent presque triplés pour cette nouvelle enquête, avec plus de possibilités de mouvements et d'actions. Une aventure à suivre sur ST fin janvier, et sur AMIGA dès le 15 février.



SCOOP

Sega est venu récemment faire son marché en Europe. Plus exactement, certains éditeurs ont été autorisés à développer des jeux pour la Sega. Nous n'avons pas encore absolument tous les détails car les sources sont indirectes autant que discrètes, mais voici au moins les points dont nous sommes sûrs. D'abord, US Gold, Titus et Grandslam ont été désignés pour faire partie de la première fournée de développeurs. Ce sont des contrats de deux ans qui les autorisent à sortir respectivement 4 cartouches par an pour US Gold, et 2 par an pour Titus et Grandslam. Ces autorisations sont restrictives, c'est-à-dire que les autres éditeurs, même s'ils le désirent, ne peuvent pas sortir de cartouches pour la Sega. Il semblerait (notez le conditionnel) que Mirrorsoft ait des chances de faire partie des heureux élus, mais rien n'est encore certain de ce côté-là. En revanche, en tant qu'importateur exclusif, il est fort probable que Virgin ait le droit de sortir autant de cartouches qu'il le désire.

Ces contrats sont relativement draconiens. C'est Sega qui choisit les titres qui seront édités, qui dicte les règles de programmation, et qui éventuellement fait modifier les softs existants pour qu'ils rentrent dans le moule. On pense pour l'instant que parmi les jeux en question, on trouvera Indy (arcade), Gauntlet et Paperboy chez US Gold, Fire and Forget II et Wild Street chez Titus, et The Flintstones chez Grandslam.

Parmi les absents, on remarque bien sûr Ocean, mais celui-ci étant assez impliqué avec Nintendo, ça n'est pas pour nous surprendre. Activision et Domark n'ont pas réellement d'équipe de programmeurs; pratiquement tous leurs produits sont réalisés par des programmeurs en free-lance. En France, il semblerait que Titus soit le seul à être allé proposer ses services à Sega. Ce qui explique les choix de Sega.

C'est un contrat important pour ces éditeurs, car avec le nombre de ventes que ça implique, cela signifie une assise financière importante. Les cartouches ne sont pas piratées, elles se vendent bien et ont une durée de vie bien plus longue que des softs sur disquette. De plus, il est probable que ces autorisations seront étendues à la Sega 16 bits, ce qui signifie un marché plus grand encore.

On devrait obtenir des informations plus précises dans les semaines qui viennent. Patience!

COULOIRS

Voici ce qu'on apprend en traînant dans les couloirs du CES de Las Vegas: Nec s'apprête à sortir un modèle portable de la PC Engine pas plus gros que le Gameboy. En couleurs, bien sûr. Mais ce n'est pas encore tout à fait prêt et Nintendo, avec le Gameboy, frappe très fort: plus d'une trentaine de jeux sont déjà quasiment terminés et prêts à être commercialisés, parmi lesquels Spiderman, Space Invaders (le vrai, le premier), Qix (le vrai aussi), Double Dragon, etc.

FEVRIER... LE MOIS DES CONCOURS UBI

UBI SOFT et COCONUT organisent un super concours TWIN WORLD le 7 février.

Devenez un petit elfe magicien et vous pourrez gagner de nombreux lots:

**1 BALLADEUR FM
DES LOGICIELS
DES TEE SHIRTS
DES POSTERS**

Les inscriptions se feront chez COCONUT à partir du 1er Fevrier
13 Boulevard Voltaire
75011 Paris

Attendez, ce n'est pas fini ! Vous voulez aussi participer au concours GREAT COURTS TENNIS ?, Et ben, il n'y a rien de plus facile. UBI SOFT et VIRGIN, vous invitent à jouer le 24 Fevrier, entre 10 et 19 heures et à assister à la remise des lots à 20 heures. Et c'est quoi les lots ???

**UNE RAQUETTE DE TENNIS
DES BALLES DE TENNIS
DES LOGICIELS
DES TEE SHIRTS
DES POSTERS**

Inscrivez- vous à partir du 19 Fevrier, chez VIRGIN, 52 Champs Elysées à Paris 8ème.



Mais attention ! Pour ces 2 concours le nombre de places est limité . Alors un conseil, venez avec votre JOYSTICK Magazine, et montrez le bien haut ! Vous serez peut-être privilégié. Peut-être....!

DANBISS FRAPPE ENCORE!!

Habitants du Cher soyez à l'écoute, Danbiss cause dans le poste 2 fois par mois sur radio Sam (91.3 FM), le mercredi entre entre 15 et 17 heures!

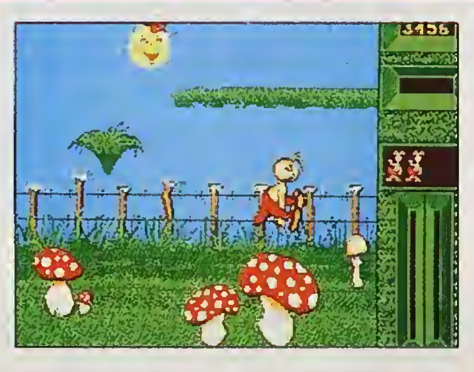
Il vous dira tout, tout et tout sur la micro!

DISCO-SCOPIE

Disco-Scopie, oui!!! Mais sur Amiga! C'est l'utilitaire qu'il vous fallait. Une 1ère partie vous servira à faire des sauvegardes de vos disquettes, "gestion de fichiers" vous permet de manipuler vos fichiers dans tous les sens (dupliquer, renommer, effacer, etc). Vous y trouverez aussi un exploreur, pour analyser les disquettes du premier au dernier secteur (pour repérer les secteurs abîmés). Et pour couronner le tout, un super éditeur de secteurs très performant pour rechercher en HEXA et ASCII, et qui vous donnera même la possibilté de sauvegarder des secteurs en un fichier (pratique, non!). Faute de temps et de place, nous ne l'avons pas testé, mais on se fera un plaisir de le faire pour le prochain numéro dur 20 Février (à ne pas rater!!!). Ah! Au fait DISCOS-COPIE est déjà disponible et c'est signé ESAT SOFTWARE.

FOURMI

Dans Fourmi Story, de 16/32 pour ST, les graphismes sont très mignons et la musique est très belle. C'est tout. La fourmi que vous dirigez est maniable comme une vache, c'est aussi lassant qu'un téléthon consacré à Jacques Chancel et on a l'impression que ce logiciel a été bâclé. Dommage.

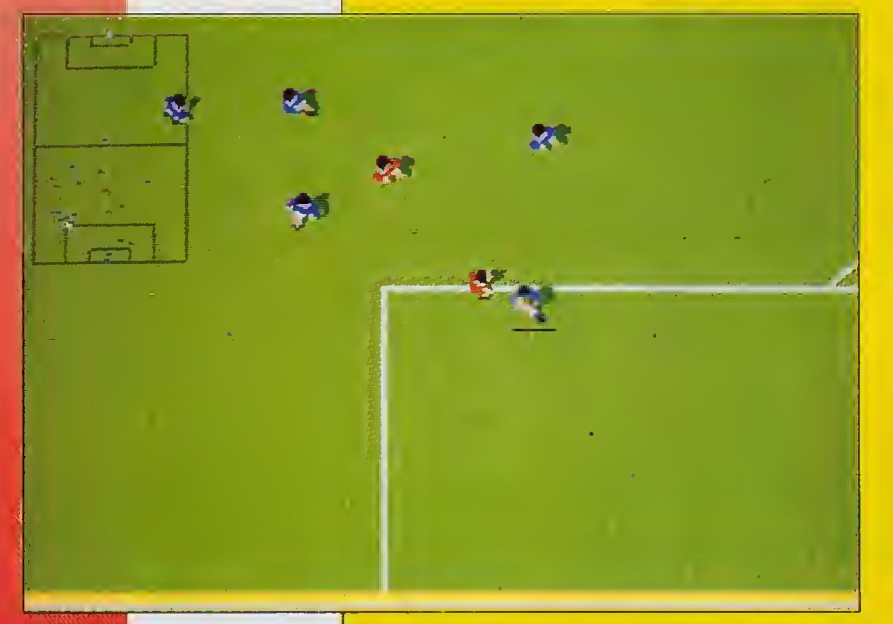




POUR LES MEILLEURS SEULEMENT

Titus organise au mois de mars le premier championnat de France (du monde, même) de Football sur micro-ordinateur. Voici les faits. Le 7 mars (c'est un mercredi), à la FNAC Forum (aux Halles à Paris), se tiendra pendant tout l'après-midi un tournoi de foot sur Kick Off. 32 participants s'affronteront lors de seizièmes de finales, huitièmes de finales, etc, jusqu'à la victoire de l'un d'entre eux. Le gagnant ne partira pas les mains vides, loin de là, puisqu'il emportera un Amiga. Ca vaut le coup, non? Les perdants ne seront pas lésés non plus puisqu'outre des logiciels offerts par Titus, ils gagneront chacun un abonnement de six mois à Joystick.

Il n'y a pas de conditions particulières pour participer, sinon qu'il vaut mieux être bon à Kick Off. Il vous suffit de renvoyer le bon à découper qui se trouve, si tout va bien, sur la page d'en face, et si tout va mal quelque part ailleurs dans le journal; c'est un tirage au sort qui désignera les heureux élus. Hm... On ne devrait pas vous le dire, mais vous pouvez envoyer autant de bulletins que vous voulez, même si ce ne sont pas des originaux. Autant dire que si vos parents sont représentants en photocopieuses, vous avez toutes vos chances.



Daniel EDERHY, le génie pensant de la TITUS SOFTWARE, a conçu et organisé ce fabuleux championnat qui va déplacer une foule de footballers, Joystickers ou pas. La télé, soi-même, sera au rendez-vous, avec FR3 et la Drevet Family. Concrètement, voilà comment ça va se passer. Rendez-vous le mercredi 7 mars à 13 heures 30 à l'Auditorium de la FNAC Forum à Paris. Le public a le droit de venir en masse. Chaque partie durera 10 minutes exactement, sauf en cas d'ex-aequo, auquel cas des penalties seront tirés pour départager les joueurs. Kick Off tournera sur des Amiga, équipés de joysticks Speed King de Konix. Ca veut dire qu'on n'a pas le droit d'apporter son propre joystick, ce serait trop facile. Des prix supplémentaires seront attribués au premier buteur, au meilleur buteur, etc. Le gagnant aura sa photo dans Joystick, tiens, pendant qu'on y est.

Ce championnat a été organisé par Titus, avec le concours précieux de Laurence Constant de Commodore, et de Florence Maurice et Pierre-Jean Reynaud de la FNAC. Si tout va bien (c'est-à-dire si ça vous plaît), il y aura d'autres championnats par la suite. Selon vos réactions à cette initiative (merci de vous manifester, écrivez pour nous dire ce que vous en pensez), on pourra organiser des tournois plus importants, avec des éliminatoires par région. Et pas forcément sur Kick Off, d'ailleurs: seriez-vous prêt à participer à un championnat de Tetris? de Knight Force? A un concours basé sur un jeu d'aventure? Disez-nous, disez-nous tout ça. On organisera en conséquence. En attendant, venez nombreux et participez!

LE NOUVEL AMIGA

Commodore a présenté sa nouvelle machine à quelques revendeurs au CES de Las Vegas. En grand secret, naturellement, et ni la presse ni les développeurs n'étaient conviés. Heureusement, le point fort de Joystick, c'est le déguisement. Munis d'un faux nez, de grosses lunettes d'écaille et d'une gabardine vert muraille, nous avons pu approcher cette machine. Il s'agit d'un Amiga 500, en fait. Pas de quoi en faire un plat. A ceci près qu'il n'a ni clavier ni lecteur de disquettes. Celui-ci est remplacé par un lecteur de Compact Discs. A vrai dire, l'unité ressemble tout à fait à un lecteur de CD normal, en un peu plus gros. Et d'ailleurs, on peut l'utiliser pour écouter de la musique. Mais ce n'est naturellement pas son but: il est équipé d'un mégaoctet de mémoire, et c'est tout bonnement une console de jeu. Il n'est que temps de voir un grand constructeur américain se lancer sur ce marché qui est jusqu'à présent quasi-monopolisé par les japonais, si l'on excepte le dinosaure Atari.

Cet Amiga est pourvu, à l'arrière, de tous les connecteurs qui permettent de brancher un lecteur de disquettes, un clavier, une souris, etc. Il est pourvu d'une télécommande à infrarouge, qui sert à la fois de joystick et de boîtier de commande pour le CD. Prix prévu, compte tenu des hausses de dernière minute et du coût de l'importation: entre 5000 et 7000 francs (c'est une estimation). On ne connaît pas encore le nom de la machine, mais on sait déjà qu'elle devrait sortir dans le monde entier durant le courant de l'été.

On pourra noter que tous les développements actuels, dans le domaine du jeu, tendent vers des solutions qui évitent le piratage, que ce soit par les cartouches ou par les CD. Ce qui est une bonne chose en soi, puisqu'on peut tout à fait imaginer que dans très peu d'années, on verra des jeux de 500 mégaoctets pour un prix sensiblement égal à celui d'un disque (une centaine de francs).

Cette machine devrait en principe être présentée officiellement en France courant février. Notez enfin qu'elle est bien évidemment compatible avec les jeux existants sur Amiga, et qu'elle a été développé par une société japonaise.



UNIVERSAL PRINTER STAND

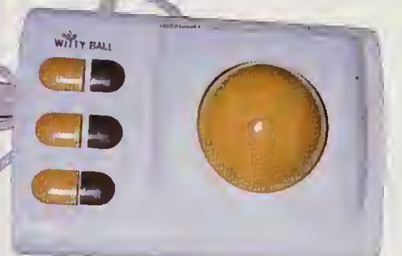
Voilà un gadget des plus intéressants. Si comme moi, votre bureau est submergé de disquettes, de papier listing, de souris et autres Joysticks, l'Universal Printer Stand est pour vous. Ce superbe monument de l'architecture moderne vous permettra d'élever votre imprimante ou votre moniteur de quelques centimètres au dessus de votre table de travail, d'où un gain de place évident. A vous les joies de l'ordre et du rangement !!

Vu d'un oeil chez Général

BOOT SELECTOR SUR A1000 ET A2000

Possesseur d'Amiga 500, passez votre chemin! Le boot sélector, c'est pas pour vous. Voilà un truc bien sympatique, puisque d'une part il vous fait perdre la garantie de votre Amiga et que d'autre part, il vous permet de sélectionnez le drive que vous désirez. Et combien coûte cette merveille de la technologie de pointe? Hum? Seulement 130 francs. Alors?...

Vu chez AMIE



WITTYBALL

Vous prenez une souris tout à fait classique, vous la retournez comme une crêpe de tante Lucie, vous y ajoutez quelques couleurs, ainsi que quelques switches et vous obtenez le Wittyball qui n'est en réalité qu'un simple Trackball à la mode 90 (au fait: Bonne Année!!!). Ca coûte 490 francs, c'est disponible pour PC et bientôt pour Atari ST et Amiga, mais peut être pas au même prix.

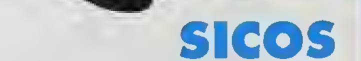
Vu chez Général

MULTI COLOUR JOYSTICK

Tiens! voilà un joystick qui l'est rigolo. D'abord il est tout beau, vivi, il à plein de couleurs partout partout, ensuite il est fluorescent c'est à dire que la nuit vous pouvez le mettre sur le porte-bagages de votre mob, et que tout le monde, il vous verra. Pour finir, le Cruiser (ça c'est son nom), a même des Microswitches (huit) et on peut même régler la dureté du manche. J'en connais à qui ça va plaire! C'est pas dément tout ça?

Vu chez AMIE





SICOS

Vous êtes dans la phase finales de la programmation de votre nouveau simulateur de vol en 3D faces pleines sur votre ZX-81, vous avez entré plus de 4000 lignes de code, d'une traite, sans sauvegarder, parce que l'inspiration si elle vient, faut pas la freiner, quand pouf!!! Tout à coup, O joie, o bonheur, une saute de tension farceuse et tout votre programme s'envole (normal c'est un simulateur de vol me direz-vous!). La rage monte, mais poursuivant votre création, vous balancez votre superbe ordinateur par la fenêtre, pour voir s'il est capable de défier les lois de la pesanteur!!! Si vous aviez lu Joystick, plutôt cette scène dramatique aurait pu être évitée. Grâce à Sicos, connecteur à cinq prises de courant avec compensateur de tension intégré, plus de problèmes, puisqu'il évite les sautes de courant dues à une mauvaise alimentation, grâce à son filtre incorporé. Les variations de tension et non les coupures de courant. Utile ou pas utile, à vous de voir.

Vu chez Général

PC BAVARD

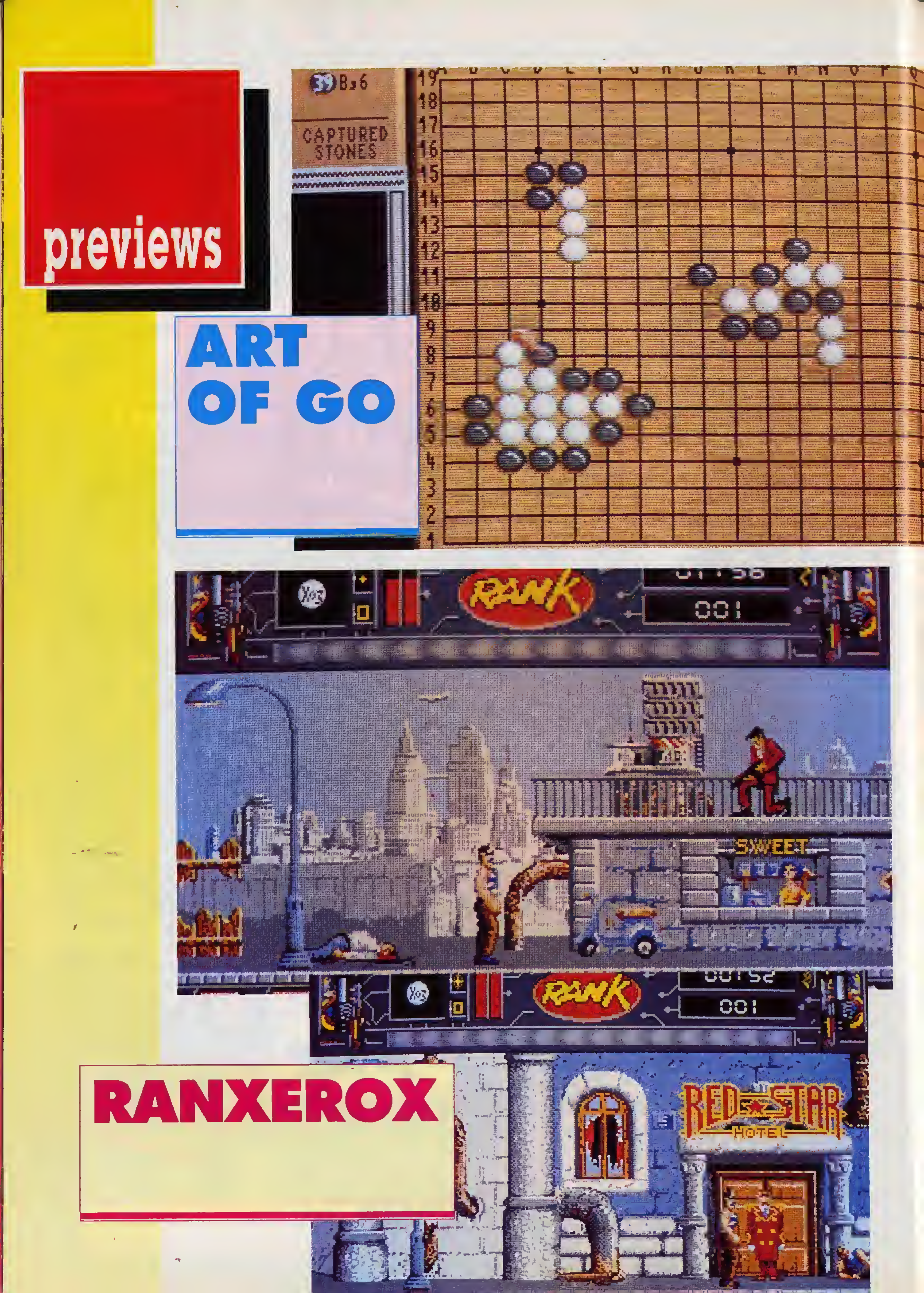
Du nouveau dans les cartes Modems, puisque celle ci vous permet non seulement d'émuler le Minitel, de transfèrer des fichiers, mais en plus, de l'utiliser en véritable Répondeur-Enregistreur vocal avec interrogations à distance. Nous z'avons les moyens de faire parlerrr, grâce à PC Bavard. Pour l'instant uniquement disponible sur PC. Drem!

Vu chez Général

previews

ART OF GO

RANXEROX



ILYAD

[illegible]

WINDWALKER

On parlera peut-être de Windwalker dans notre prochain numéro, mais franchement c'est pas sûr, parce qu'on a pas vraiment été impressionnés. C'est un jeu de combat saccadé, pour résumer. De chez Origin.



MINOS

100 tableaux organisés en labyrinthe, des sprites absolument minuscules, des briques à détruire, c'est Minos, qui sort bientôt sur Amiga. On ne sait pas grand chose pour l'instant, mais encore un mois de patience et vous saurez tout!

DRAGON LORD

Voici un personnage original que vous allez pouvoir incarner dès le mois prochain: un dragon, dis donc! C'est Dragon Lord, édité par 16/32 pour ST.

GOLD OF THE AMERICAS

SSG s'apprête à sortir Gold of the Americas, une sorte de monopoly historique sur PC. On vous en dira plus le mois chainpro.

WIZMO

Parcourir des galeries à la recherche des clés qui ouvrent des portes qui donnent sur d'autres galeries contenant parfois des clés qui donnent accès à des portes qui donnent sur des galeries qui sont quasiment le sel et la terre de Wizmo, c'est le but de ce jeu de Crosstechnics dont on parlera plus amplement le mois prochain.

previews



SOPHELIE

Sophélie, c'est la folle dont était amoureux Shamlet. Non, faites excuse, c'est une déesse bannie de l'Olympe que ses collègues transforment en divers animaux pour qu'elle mène à bien une mission rédemptrice. Voilà en gros l'histoire de Sophélie, qui sort chez New Deal sur 16 bits très bientôt.







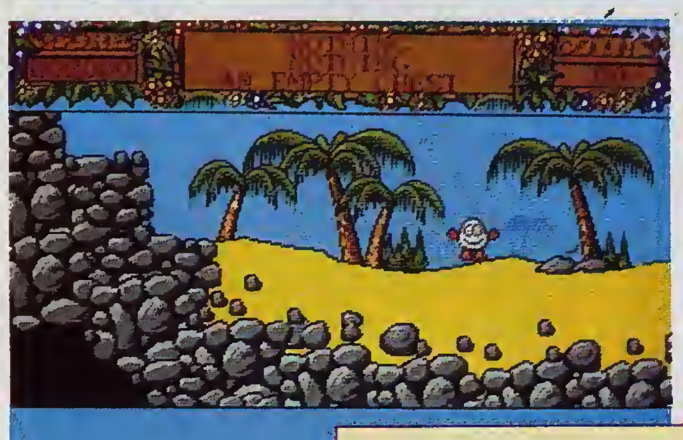
THE JETSONS

The Jetsons, Legend of Robotopia, est une adaptation d'un dessin animé qui faisait fureur dans les années 70. C'est édité par Micro-Illusions sur Amiga et ça sort devinez quand? Le mois prochain, gagné.



ULTIMATE GOLF

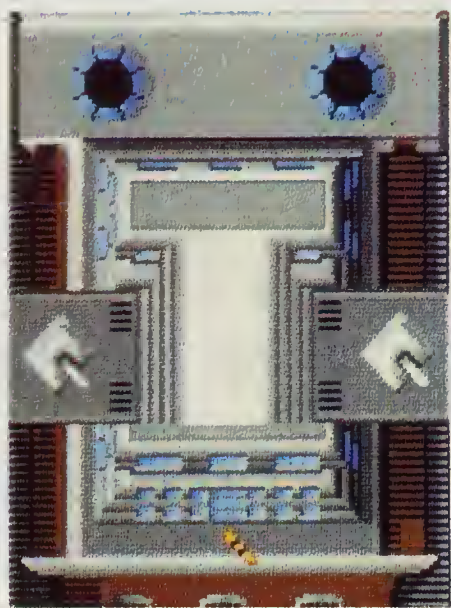
Hop! Ultimate Golf est un jeu de golf de Big 4 pour 16 bits. Vous en saurez plus dans le prochain numéro. Cessez de réclamer.





TREASURE ISLAND

Doit-on vraiment expliquer ce qu'est Treasure Island Dizzy? C'est une adaptation sur 16-bits de ce jeu de Code Masters dans lequel un petit oeuf doit récupérer plein de choses.





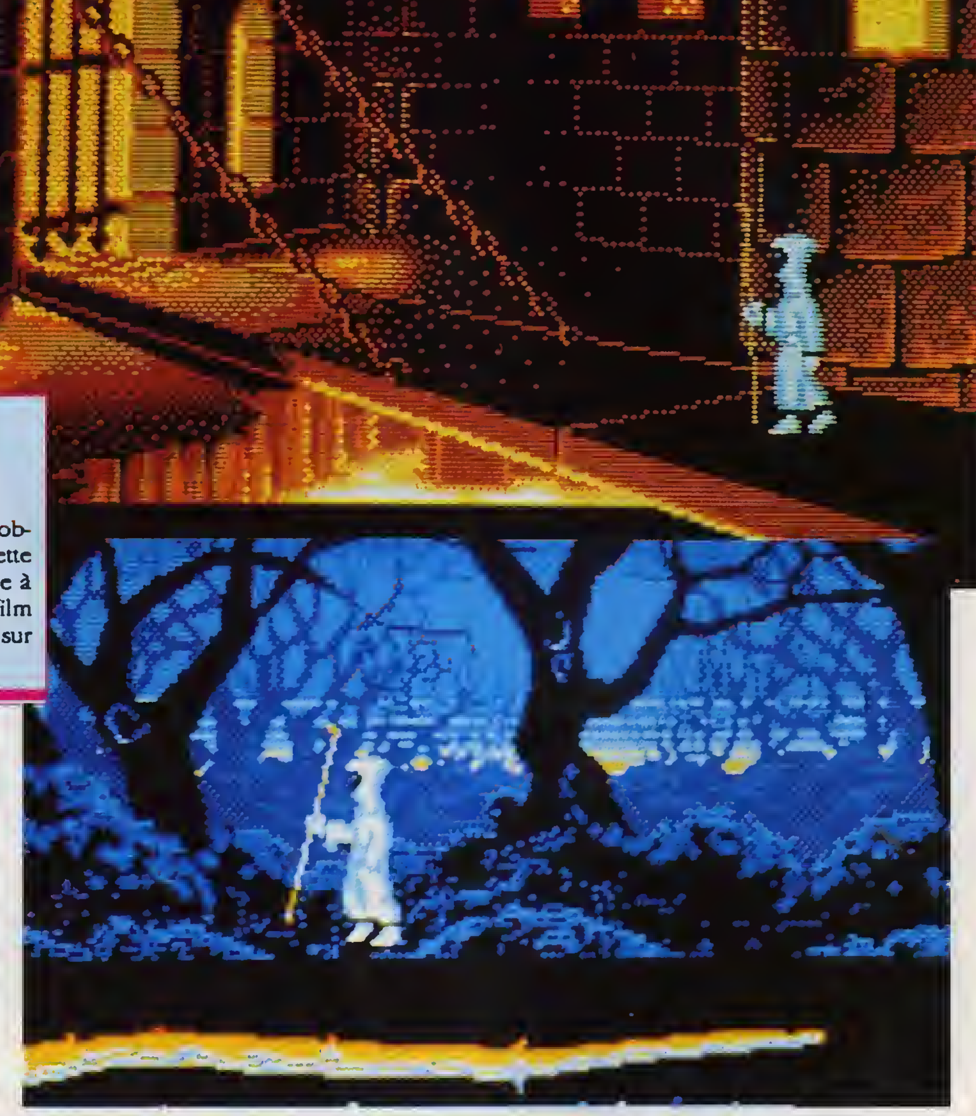
WAR BIRD

Voilà enfin le soft qu'on attendait depuis des années: vous êtes un hélicoptère qui doit tirer sur tout ce qui bouge. J'aurais pas pensé à ça. Ca s'appelle War Bird et c'est chez New Deal.

previews

LOOM

Jeter des sorts, ramasser des objets, faire virevolter sa baguette magique, rien de plus facile grâce à Loom, un super jeu de Lucasfilm Games qui sort le mois prochain sur 16 bits.



SPORTING TRIANGLES

Sporting Triangles est, disons-le, un jeu du type Trivial Pursuit, avec des questions portant uniquement sur le sport, inspiré d'une émission britannique. Sortie prochaine chez CDS sur tous les standards.

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC AMSTRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

A320 ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	PLAYBAC PC 3¼-TH K7 TH DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5¼ PC 3½	LOOKING FOR LOVE ST	FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5¼ PC 3½	GRAND PRIX 500 CC ST-PC 5¼-PC3½ CPC K7-CPC DISK TH K7-TH DISK C 64 DISK	CASE SURPRISE ? AM-TH-ST CPC-PC-C64
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM	EMANUELLE ST	LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST - CPC K7 CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLI-TERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	SUBBATTLE PC 5¼	PHARAON PC 5¼-PC 3¼ CPC K7 CPC DISK	
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	BALLISTIX ST	RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC K7 CPC DISK	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER ST CPC K7	SPACERACER BOB WINNER PC 3½ PC 5½	STARTRAP PC 5½ PC 3¼	
SUPERSKI ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	TERRORPODS ST	INDOOR SPORTS AM	BLOOD MONEY ST	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI C64 D - PC 5¼	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5¼ PC 3½	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5¼	

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

En qualité de Membre du Club :

- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**
- Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- **Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).**
- En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

VENEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB



DANS LE HITECH CENTER

58/60, av.de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE

A RENVOYER A MICRO AVENUE
BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par :
CHEQUE - C.C.P. - CB N°
expire /

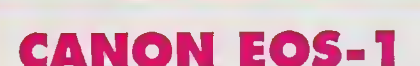
Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %.
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club.
Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL .... VILLE ....

Vous pouvez également passer votre commande à la boutique du club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).

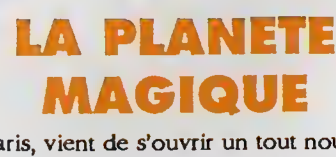
C'EST



CANON EOS-1

Il y a 10 ans, les Japonais copiaient joyeusement et plutôt bien les appareils photo allemands. Ben aujourd'hui c'est eux qu'on peut copier!
Avec l'EOS-1, CANON propose tout simplement le plus bel appareil photo du monde. Avec son système Auto-Focus plus performant que n'importe quel pro, et ses possibilités nécéssitant un Bac + 4 pour tout comprendre tellement il y en a, et des objectifs ouvrant à 1 (ouverture égale à la lumière arrivant au départ de l'objectif), c'est une pure merveille digne d'un musée...

PRIX TTC:
BOITIER: 11900 F
50MM A 1: 19480
BOOSTER: 2350 F
TOTAL: 33730 F



LA PLANETE MAGIQUE

A Paris, vient de s'ouvrir un tout nouveau concept ludique, un centre de jeux sur 11.000 mètres carrés, avec des jeux interactifs et plein de jeux d'arcades comme on en voit dans les salles interdites aux moins de18 ans! Et, comme sur notre photo, des REPUGNOS: on fout les mains dans deux trous et on attend de voir ce qui se passe... Drôles de surprises, parfois bonnes, parfois bizarres, toujours originales!

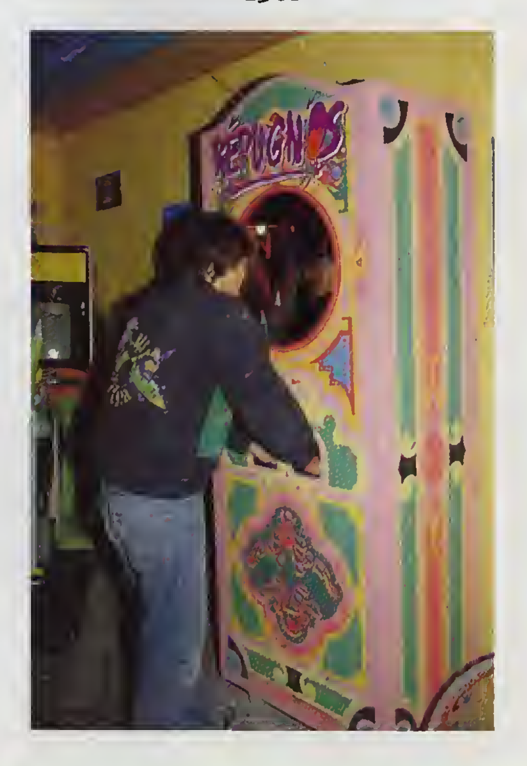
Planète magique: 3 bis rue papin. 75003 Paris.
Pour une demi-journée, comptez 150F

SYSTEME U1H DE SHARP

Dans une extraordinaire finition noire, voici un ensemble vachement disign, comme disent les puristes. Niveau écoute, comme disent les audiophiles, ça dégage, avec deux enceintes tours, et tout ce qu'il faut grouper dans une colonne centrale: lecteur CD, tuner stéréo, pré-ampli, double cassettes «TWIN» et, tout en bas, une enceinte super-basse. En plus, il y a une télécommande 53 fonctions.

PRIX TTC: 14900 F. Quand même!





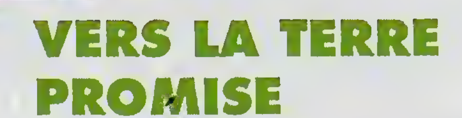
GENIAL

Emmanuel Lapierre



VOLANT PAUL BELMONDO

Bon, d'accord, tout le monde ne peut pas porter un nom aussi prestigieux, mais tout le monde peut, en voiture, conduire avec le volant P.B. version bois ou cuir. La vitesse, cest peut être dépassé, mais, pas le volant. On trouve aussi, pour ceux qui n'ont pas l'âge d'avoir une voiture, les stylos P.B. et les jantes en alliage P.B. toute une gamme quoi! Des conneries, quoi !



VERS LA TERRE PROMISE

Bon, maintenant que les fêtes sont enfin terminées, on va pouvoir jouer. Avec ce jeu de société, retrouvez la Bible qui reste quand même la plus grande aventure de tous les temps, une épopée grandiose et manifiée à travers les âges. Plutôt bien fait, amusant, une partie dure deux bonnes heures et amusera même les chiens d'incroyants.

PRIX TTC ENVIRON 200F



DAT DE CHEZ ALPINE

Le plus beau son du monde dans un tout petit appareil pour véhicule automobile. Evitez quand même d'acheter ça pour une 2CV!! Avec l'affichage du temps de lecture, la recherche numérique des morceaux, le 57 000 de chez Alpine, est le must dugenre!!

PRIX TTC: Environ 11 000F

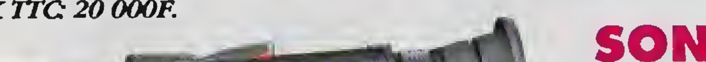


RADIOLA 46 KE 8657

Qui dit radio, dit Radiola! C'était leur pub, il y a quelques dizaines d'années, mais aujourd'hui, l'ancestrale maison tient le haut du pavé avec le plus grand téléviseur disponible, un rétro-projecteur de 117 cm de diagonale.

Du vrai cinéma, avec son surround 2x 45W, 6 hauts parleurs, multistandard et 90 programmes mémorisables. En prime, le PIP, le système image dans l'image, pour regarder deux chaînes en même temps.

PRIX TTC: 20 000F.





SONY CDD TR 55

Voici le plus petit et le plus léger camescope du monde. Enfin, jusqu'au prochain. Mais, cela va être dur de faire mieux: 790 grammes, avec quand même toutes les fonctions d'un haut de gamme: un zoom 6 fois, un fondu audio/vidéo, titrage, etc, etc... En format 8mm, il est tout automatique. Une merveille qui tient presque dans une poche sans la déformer.

PRIX TTC: environ 12750 F



Concours
JOYSTICK / TITUS

SPIDERMAN & CAPTAIN AMERICA

GAGNEZ 200 LOTS de 6 B.D. Marvel

(STRANGE, TITAN,...)

ET DES SOFTS TITUS

- **3 SOFTS TITUS pour les 10 premières bonnes réponses**
- **Un lot de 6 B.D. pour les 200 autres**

QUESTIONS

1 SPIDERMAN EST-IL :
- un homme-araignée
- un travesti araignée
- un homme-souris
- une femme de ménage

2 SPIDERMAN EST NÉ :
- à Aubervilliers
- à Lutton
- à Meknès
- aux U.S.A.




3 LE DOCTEUR FATALIS EST-IL :
- un super-pote de Spiderman
- son ennemi juré
- son cousin germain
- sa belle-fille

4 WILD STREETS EST-IL :
- La suite de Spiderman
- La fin de Spiderman
- La version française de Spiderman

REGLEMENT

Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez, à la condition de renvoyer vos réponses uniquement sur le coupon destiné à cet effet. Les gagnants seront tirés au sort. Fin du concours le 28 février 1990. La liste des gagnants sera communiquée dans JOYSTICK, numéro 4, paraissant le 20 mars.

COUPON REPONSE
(à renvoyer à JOYSTICK - CONCOURS TITUS 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE)

1 : .... 2 : .... 3 : ....

4 : ....

NOM : ____________ PRENOM : ____________

ADRESSE : ____________

____

Code Postal ____________ VILLE ____________

Age : ____________ Ordinateur : ____________

AU DELA DE VOS REVES



DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC

Nec
The PC Engine 2

A l'heure, où la console PCI (PC-Engine I, la vôtre), tend à être importée officiellement dans notre pays, les Japonais et les ingénieurs d'Hudson Soft (créateurs de la plupart des composants des PC-Engines), ne s'endorment pas sur leurs lauriers. Depuis le mois de Décembre1989, une nouvelle PC-Engine (la PC-Engine Super-Grafx, pour ne pas la nommer) vient d'être lancée sur le marché. Produite pour l'instant à 50.000 exemplaires, il est à parier que la rupture de stock est proche! N'oublions pas que la PCI s'est pour l'instant vendue à 1,9 millions d'unités, et cela rien qu'au Japon!!

Contrairement à la tendance générale (Sega, Nintendo avec la Famicon), et à certaines rumeurs, cette nouvelle console n'est pas basée autour d'un microprocesseur 16 bits, puisqu'il s'agit en réalité du même processeur que la PCI, un 65C02. Mais les similitudes s'arrêtent là. La Super-Grafx possède une mémoire vive (RAM) de 32 Kilo Bytes (8K pour la PCI), et une mémoire écran de 128K (64K pour la PCI), permettant de meilleures graphismes, de meilleures animations de meilleurs.. de meilleurs..tout, en somme. Il est maintenant possible d'animer 128 Sprites simultanément à l'écran, alors que jusque là, il n'y en avait que 64, c'était déjà pas mal me direz vous, mais on n'arrête pas le progrès aussi facilement! Certaines mauvaises langues me disaient que les softs sur la PCI souffraient quelque peu d'un manque de scrollings sur plusieurs plans, ce en quoi ils n'avaient pas vraiment tort. En effet, ces scrollings devaient être programmés en soft, La PCI ne possédant pas en hard (c'est à dire que les composants n'avaient pas été prévus pour) les instructions permettant de faire ce type de scrollings. Grâce à la Super Grafx les choses se simplifient, puisqu'elle possède (en hard) deux écrans logiques, ce qui nous promet des scrolls comme on n'en encore jamais vu, sauf peut être dans les salles de jeux, je vous l'accorde. Bien évidemment et cela va de soit, le son (6 voies sur 8 octaves, identique à la PC1) est stéréo. L'explication en est simple et ne peut s'établir qu'en ouvrant les entrailles de la bête. A côté du processeur sonore des filtres filtrent (original non!) les sons en sortie, ce qui apporte un confort d'audition auquel vos douces et délicates oreilles n'ont pas été habituées jusqu'à présent. Bien évidemment, tous les jeux tournant sur le PCI tourneront de la même façon sur la PC-Engine SG, la compatibilité (de 100%, contairement à certaines machines du style ST-STE) sera ascendante, ce qui pour une nouvelle console n'est pas négligeable, surtout lorsque l'on connait la logithèque de la PCI qui compte déjà plus de 80 titres, sans compter les titres en CD-ROM. A propos du CD-ROM, comme pour les softs en cartes, celui-ci est entièrement compatible avec la PC-Engine SG. A vous les supers Dessins animés de Legend of Ys ou de Red Alert. Du fait des nouvelles dimensions de la SG (302,250,70 mm pour un poids d'un Kg), celle-ci ne s'encastre pas dans l'espace réservé du CD-ROM, comme sa grande soeur, mais une interface permettant la connexion est déjà disponible au Japon. En France c'est toujours le même problème, pour l'instant! Aucune importation à grande échelle n'est prévue et seuls quelques magasins d'avant garde tels Ultima à Paris, vous proposent (où vont vous proposer) des Super Grafx à un prix qui sera, selon eux, le plus bas possible. Au Japon, elle est disponible pour environ 1600 Fr, ce qui devrait donner en France, un prix aux alentours de 3000 Fr. Ceci est à prendre au conditionnel). Mais toutes vos surprises ne vont pas s'arrêter là, puisque





tenez vous bien, le plus étonnant reste à venir! Contrairement à tout ce que nous avions vu jusqu'à présent, la SG n'est qu'une petite partie d'un gigantesque ensemble ludique: Le Power Console, composé d'une horloge externe, d'un pavé numérique pouvant faire à l'occasion office de calculatrice, d'un véritable manche à balai d'Airbus (dément pour les simulateurs à venir), d'un connecteur permettant le branchement d'un siège monté sur rivets (comme sous les arcades), et de tout un tas de gadgets aussi inédits qu'étonnants. C'est à se demander si, les pilotes de la navette spatiale pourront s'y retrouver!! ***J M Destroy***



Suite à notre dossier sur la PC-Engine paru dans le premier numéro de Joystick, Nous avons plusieurs modifications à y apporter. A l'heure où ce dossier avait été rédigé, il est vrai que la PC-Engine n'était pas importée dans de bonnes conditions. Les choses se sont considérablement améliorées, puisque Sodipeng se charge de cette importation. La NEC est maintenant disponible à un prix avoisinant les 2000 Fr avec un jeu (Dragon Spirit). D'autre part, nous vous avions également parlé d'un AV-Booster permettant de connecter votre bécane à une télé par la prise Péritel, ceci n'est plus utile car Sodipeng distribue des consoles modifiées de telle façon que cette interface n'est plus nécessaire. Cependant, il est à noter que cette modification ne permet plus sur certaines télés d'obtenir le standard NTSC, ce qui est regrettable, surtout lorsque l'on connait les capacités de cette console sur ce standard. Regrettable..... ***J M Destroy***

BATTLE ACE

PC ENGINE

A l'heure actuelle, un seul jeu est disponible au Japon,

il s'agit de Battle Ace. Un jeu qui ressemble à Skyfox, After Burner ou encore Galaxy force sur ordinateurs ludiques. Selon des sources sûres, plus d'une vingtaine de titres seraient en prévision. Parmi eux: The Strider, Ghouls'n Ghost et tous les meilleurs Hits des bornes d'arcades du moment. Mais attendons de plus amples informations pour savoir à quoi s'en tenir, ne jetez donc pas encore votre vieille PC1 par la fenêtre, elle pourra encore vous être utile, d'autant plus que les softs n'arrêtent pas d'affluer sur celle-ci par cargos entiers. ***J M Destroy***



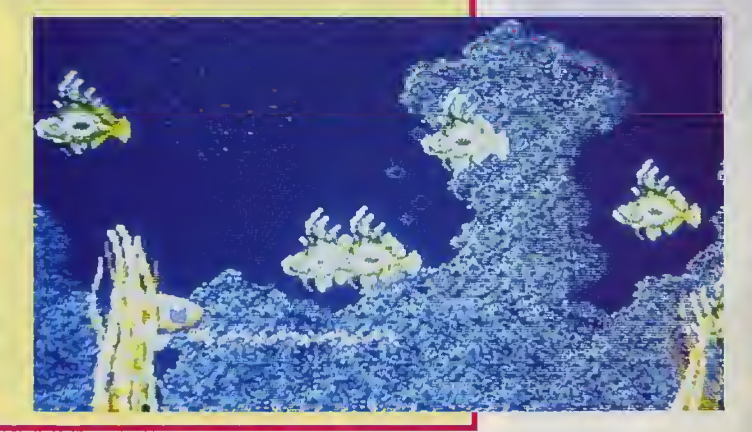
DEEP BLUE

PC ENGINE

Un des tout premiers jeu sur PC-Engine, édité par Hucard (encore lui!!)
Deep Blue, à ne pas confondre avec Big Blue (le titre original du Grand Bleu) est un jeu qui vous emmène dans les profondeurs sous marines. Vous dirigez un petit vaisseau aquatique et devez lutter contre des hordes de poissons ennemis qui aimeraient bien vous voir comme plat principal pour le repas du soir. Si le soft en lui même n'est pas très original et manque d'intérêt, il n'en demeure pas moins qu'il est fort bien réalisé (sauf peut être la musique, un peu répétitive). Il est donc tout à fait dommage que Deep Blue soit totalement inintéressant. ***Destroy***

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 15 • SON : 11 • VERDICT : 38%





MOTO ROADER

PC ENGINE

EDITEUR: HUCARD

Où lorsque Hucard se met à faire des courses de voitures, mi Super Sprint, mi Hot Road sur PC-Engine.

Comme son nom ne l'indique pas, Moto Roader est une course de voitures qui peut se jouer jusqu'à cinq en même temps (si vous possèdez toutefois l'extension adéquate). Le but du jeu, est de devenir Champion du Monde, pour se faire vous devrez participer à huit courses différentes. A la fin de chacune d'entre elles des primes (jusqu'à $10000) sont distribuées en fonction de votre place à l'arrivée, ce qui vous permettra d'équiper votre véhicule grâce à plein d'accessoires (Turbos, moteurs,carrosseries..) ou de gadgets divers (bombes, lances grenades....), vous permettant de destabiliser vos adversaires pendant un petit instant. A vous la victoire !



Dans ce jeu, toutes les courses sont vues du haut, et se déroulent selon un excellent scrolling multidirectionnel. Le graphisme est bon mais simple, surtout lorsque l'on connait les capacités de cette machine. L'intérêt principal de ce jeu réside dans le fait qu'on l'on puisse jouer à plusieurs, on se bouscule, on se tape dessus, on se double et se redouble est c'est là que Moto Roader tire toute sa force et tout son intérêt, tant l'envie de foutre une raclée à vos incapables de partenaires est grande. Seul, c'est un peu plus ennuyeux, car monotone. Il n'en demeure pas moins que Moto Roader est un bon jeu et qu'il est le seul de sa catégorie sur PC-Engine.

A possèder si l'on a une interface multi-players.

Destroy

GRAPHISME : 13 • ANIMATION : 17 • SON : 15 • VERDICT : 86%

MR HELI

PC ENGINE

EDITEUR: IREM

Mr Heli, conversion du jeu d'arcade du même nom est réalisé sur PC-Engine par Irem déjà réalisateur de la conversion de Vigilante sur cette machine.

Il est assez mal aisé de connaître le but précis de ce jeu car le documentation est en Japonais (du fait de la trop grande fraîcheur de ce soft sur PC-Engine, la documentation n'a pu encore être traduite). Cela n'est pas très important tant le jeu est facile à comprendre. Vous pilotez un petit hélicoptère (pas si petit que ça d'ailleurs, puisque en réalité il mesure 4.74 mètres et pèse plus de 1200kg !!),au travers de six niveaux. Au cours de votre progression vous devrez récupérer des diamants qui augmenteront votre niveau de richesse, laquelle vous permettra d'acheter tout un tas d'options supplémentaires pour améliorer l'allure générale de votre petit hélicoptère. Parmi celles-ci, vous trouverez des doubles et multiples tirs lasers, des missiles à têtes chercheuses, des bombes, des écrans de protection etc.. Pour conclure chaque niveau vous devrez détruire chacun des six monstres de fin (sans parler du dernier) pour devenir le Mr Héli de la décennie. Sur ce, nous vous souhaitons bonne chance (et il vous en faudra...).

Il est assez difficile de faire un test technique des nouveaux jeux sur la PC-Engine tant ceux-ci dépassent de très loin tout ce qui a été vu sur les ordinateurs ludiques, et autres consoles de jeux (exception faite de la Sega Megadrive). Que faut il dire lorsque l'on a devant nous un jeu en tout point identique aux bornes d'arcades, tant par l'animation que par les graphismes que par le plein écran ou encore par les scrollings ou le son.

On ne peut comparer que ce qui est comparable, c'est pour cette raison que les notes ne sont pas plus élevées car pour cette machine, nous aurions été obligés d'élever le barême au delà des 100%, ce qui n'est, pour des raisons découlant des mathématiques pures et dures, bien évidemment pas possible. Qu'on se le dise !! Ah oui j'oubliais, Mr Heli est fantastique.

Destroy

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 18 • SON : 16 • VERDICT: 91%





NAXAT OPEN

PC ENGINE

EDITEUR: NAXAT SOFT

Naxat Open est le premier jeu de Naxat Soft, nouvelle société Japonaise s'intérressant de près à la PC-Engine.

Ce jeu de Golf n'est pas le seul sur PC-Engine, puisqu'il en existe toute une tripoté, Jack Niklaus Golf, Super Albatross (540 Méga en CD-Rom), Winning Shot, Golf Boy et Power Golf (à mon sens le meilleur) Il est donc soumis à une rude conccurrence.

La représentation graphique de Naxat Open est originale. Elle se fait de deux manières en 2D ou en 3D (malheureusement pas selon le choix de l'utilisateur). Toutes les possibilités d'un vrai golf, nous sont offertes, mais pas d'une façon très conviviale tant le nombre des effets que l'on peut donner à la balle est important. Un jeu complexe mais pas très bien réalisé. Regrettable....



Destroy

GRAPHISME : 12 • ANIMATION : 12 • SON : 11 • VERDICT : 50%

GALAXY FORCE

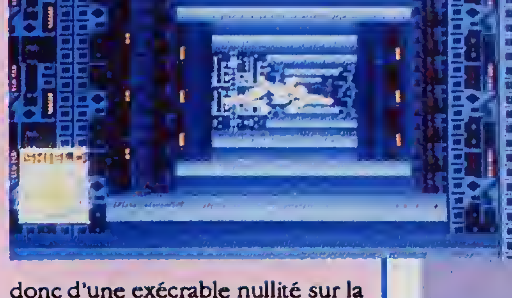
SEGA

EDITEUR: SEGA

Voici enfin l'adaptation du célèbre jeu des bornes d'arcades, Galaxy Force édité par Sega.

L'avenir de la galaxie ne tient plus qu'à un fil. Le quatrième Empire (mais où sont donc passés les trois premiers?) est déterminé à dominer tout l'univers. La seule chance de sauver le monde, c'est vous qui l'avez. Grâce à votre vaisseau cosmique hyper équipé, vous vous envolez pour détruire toutes ces forces maléfiques. Pour ce faire vous devrez vous infiltrer et détruire les quatre forteresses que l'ennemi a disséminé à travers toute la galaxie. Bonjour l'embrouille!

Lorsque l'on connaît le jeu et qu'on y a joué dans les arcades, on savait bien que l'adaptation serait très difficile à réaliser. Enfin, et comme prévu, celle-ci est lamentable. Dans la première partie vous devez tirer sur des gros pâtés colorés un peu à la façon de Star Raiders sur Atari VCS. C'est moche et lent. Dans la deuxième partie, vous vous retrouvez dans les sous-sols de la planète, un scrolling de mur en 3D vous donne l'impression de profondeur, mais ce scrolling est horriblement saccadé, ce qui rend Galaxy Force complètement injouable. Ce jeu est donc d'une exécrable nullité sur la Sega 8 bits, il est dommage que l'on veuille toujours tout adapter surtout lorsqu'on sait pertinemment que la machine ne peut pas suivre...



Destroy.

GRAPHISME : 06 • ANIMATION : 05 • SON : 10 • VERDICT : 28%

SPELLCASTER

SEGA

EDITEUR: SEGA

L'histoire se déroule dans l'ancien Japon, vous êtes Kane Tensen, fils de fermier, vous avez quitté vos parents à l'âge de treize ans pour le Summit Temple. Ce temple vous enseigne toutes les techniques connues pour combattre l'ennemi. C'est ainsi que vous devenez l'un des guerriers les plus puissants du pays du soleil levant. Jusqu'à lors votre vie était paisible, jusqu'au moment où... l'attaque commence... Vous êtes le seul espoir de sauver votre doux et tendre pays attaqué de partout par des hordes de guerriers sauvages.

Ce jeu mi-rôle, mi-arcade, est d'une conception assez originale puisque les tableaux d'arcade (se déroulant suivant un scrolling horizontal d'une bonne facture) sont interrompus par des écrans où vous pourrez soit discuter avec des personnes rencontrés le long de votre quête, soit ramasser des options intéressantes, ou encore, amplifier votre pouvoir magique. Le graphisme est bon, mais l'animation des personnages reste lente, ce qui occulte un peu l'intérêt de ce jeu. Il n'en demeure pas moins que SpellCaster est un jeu sympathique, qui aurait gagné en qualité si l'animation avait été plus rapide. Dommage....

Destroy

GRAPHISME : 15 • ANIMATION : 11 • SON: 13 • VERDICT: 77%



WORLD GAMES

SEGA / PREVIEW



EDITEUR EPYX

Le plus grand exploit d'Epyx tient certainement à la multiplicité de ses adaptations de jeux sportifs!

Il y en a pour tous les goûts... Au point qu'aujourd'hui, les concepteurs sont obligés d'aller chercher des sports excessivement locaux pour ne pas dire disparus. Sur cette cartouche SEGA, on trouve quatre épreuves aussi disparates que rares. La première, par exemple, est une épreuve de saut de tonneaux sur glace, en manipulant le joystick au rythme du patineur afin d'augmenter juste ce qu'il faut sa vitesse, il faut sauter imperméable, non, je veux dire par-dessus, un nombre sans cesse croissant de tonneaux. Le plus hard n'étant pas le saut en lui-même, mais, plutôt l'atterrissage qui, lorsqu'il est manqué, ouvre une brèche géante à l'intérieur de la glace! Il paraît que ce jeu vient d'Allemagne! Bonjour l'Europe! Je préfère rester Français! Et le reste est à l'avenant, une épreuve canadienne où il s'agit, sur l'eau, de faire tomber un adversaire en roulant plus vite que lui sur un tronc. Dès qu'un des joueurs est à l'eau, un sinistre aileron tournoie autour du malheureux, sans que l'eau ne rougisse pour autant... Dommage... Les deux autre épreuves? On vous en parlera plus tard, avec le test définitif, faut toujours garder le meilleur pour la fin, on vous l'a jamais dit?

Misoju

SEGA / PREVIEW

DEAD ANGLE

Une question me taraude depuis que ce logiciel m'est passé entre les mains. Quand donc est mort le premier angle? Dead Angle, c'est plutôt un angle mort, ou un angle mortel, ou un carrefour dangereux!!! Ce jeu est vachement original et mérite une attention soutenue tellement qu'il est bien. Votre douce et délicate fiancée a été enlevée par le big boss de la Mafia et vous devez évidemment la récupérer. Petit problème, le brave homme bénéficie d'une protection hyper rapprochée à faire pâlir d'envie n'importe quel chef d'état! Entre Naples et New York, c'est fou le nombre de truands et de bandits de toutes sortes qu'il va vous falloir dessouder pour parvenir jusqu'au bureau où il retient prisonnière l'élue de votre coeur, à qui cet enfoiré de truand a montré ce qu'est la dure vie d'une enlevée. Dans ce jeu de tir, vous êtes représenté en filigrane, un peu comme un billet de banque, et il ne faut surtout pas que vous soyez dans la ligne de mire des tueurs. Pour cela, tout en tirant à volonté, il faut vous déplacer le plus vite possible de gauche à droite, mais aussi de haut en bas. L'impression est bizarre, mais pas gênante du tout. Alors, quand vous aurez tué 487 ennemis, évité les coups de poignard, les balles et même les grenades, et que vous aurez le boss dans votre ligne de mire, attention à ne pas tuer votre fiancée qu'il tient, le lâche, serrée contre lui, comme un ultime rempart. A moins que...

Misoju

SCRAMBLE SPIRITS

SEGA / PREVIEW



Difficile d'évaluer l'époque où ce jeu est censé se dérouler, puisque le pauvre testeur, on n'a qu'une cartouche sans doc à se mettre sous le joystick (mensuel, c'est mieux)!

Pour le scénario, pas de problème, il est évident qu'il s'agit, pour une fois et c'est nouveau, de sauver le pays et peut-être même, n'hésitons pas à le dire, la Terre entière, d'envahisseurs aussi envahissants qu'une nuée de fans au passage de Michael Jackson! On peut jouer tout seul, mais franchement, comme dit mon cousin qui est sourd, c'est moins bon... A deux, en plus du plaisir certain, on a une véritable chance de gagner la partie, tant l'ennemi est présent.

En survolant des contrées qu'en d'autres temps on aurait aimé visiter, les joueurs, s'ils abattent les myriades d'ennemis omniprésents, passeront, incroyable suspens, au niveau suivant, et sauveront le monde d'un terrible holocauste en scrolling vertical. On n'arrête pas le progrès!

Un jeu qu'on a l'impression d'avoir déjà vu, dans une autre vie, mais qui n'est pas, loin s'en faut, dénué d'intérêt (comme salive mon banquier chaque fois que j'ai plus de pognon sur mon compte). Mais ça, c'est un autre problème.

Misoju

GAMEBOY

NINTENDO

En attendant la console Lynx d'Atari, voici qu'arrive la nouvelle console Nintendo: La Gameboy. La principale caractéristique de la Gameboy réside dans ses dimensions, puisqu'elle est à peine plus grande que les petits jeux à cristaux liquides qui faisaient fureur voilà maintenant bien 4 ou 5 ans, mais en y apportant de nombreuses modifications puisqu'elle rivalise presque avec nos consoles d'aujourd'hui. Mais trève de bavardages et jugez plutôt. Tout d'abord, et comme ses cousins cités plus haut, cette console possède un écran LCD (écran à cristaux liquides), de plus par le moyen d'une prise casque (de walkman par exemple), il est possible d'entendre en stéréo! des musiques qui feraient pâlir bien des ordinateurs ludiques (Atari ST, Amstrad CPC...), puisque la sortie sonore se fait sur quatre voies. Ensuite, il est possible de connecter deux Gameboys ensemble, ce qui permet par exemple de jouer à deux au Tennis ou encore à Tetris, ce qui est inédit et absolument divin. Comme pratiquement tous les fabriquants Japonais, Nintendo laisse planer le plus grand doute sur les caractéristiques techniques de sa console, la seul chose qui a pu s'échapper de leur silence de marbre, c'est que le microprocesseur serait un 6502, cher à tout ceux qui ont jadis possédé un Oric, un Lynx, ou encore un Apple II. Pour une machine de cette taille, les jeux sont assez fantastiques puisque qu'il est possible de faire des scrollings plein écran, et des animations de sprites tout à fait correctes. A l'heure actuelle il n'y a qu'une vingtaine de titres disponibles: Super Marioland, Hyper Lode Runner, Beach volley, Shangai, parmi les plus connus, et, une cinquantaine en préparation. Le point fort de cette console réside principalement dans le fait qu'elle est hyper maniable et que sa taille lui permet d'être dans toutes les poches. Il est maintenant possible de jouer à peu près n'importe où, dans son lit (si on est tout seul), dans la voiture (si on n'est pas ou volant), dans le métro ou dans le bus, bref n'importe où!. Plus qu'un simple jouet pour gamin, la Gameboy séduira tous les adeptes du jeu dans le vrai sens du terme.

Destroy



ALPHA MISSION

NINTENDO

EDITEUR SNK

Dans la galaxie de Tetranova, il paraît qu'une guerre sans merci, - c'est quoi une guerre avec merci ?- entre sept planètes les a toutes laissées ruinées. Si je dis que c'est bien fait pour eux, cela ne fera forcement avancer avancer le schmilblick, seulement voilà que ces sept planètes, fatiguées de guerroyer entre elles ont tout simplement décidé d'envahir la Terre ! Quel manque de tact ! Quel manque de finesse et de délicatesse ! Alors, vous devez piloter le vaisseau de guerre SYD contre la flotte de l'alliance des Sept Etoiles. Et, pour changer un peu, le destin de la Terre est entre quoi ? Et, pour changer un peu, le destin de la Terre est entre quoi ? Ben, entre vos mains, bien sûr...



Voilà un programme que tous les programmeurs devraient voir pour ne plus jamais programmer comme çà ! Des sprites tellement petits que j'ai cru avoir affaire à une tâche sur l'écran avant de m'apercevoir qu'il s'agissait d'un vaisseau spatial ! Des mouvements tellement brusques et longs à la fois que j'ai failli m'arracher le poignet à force de le tordre et, last but not least, une originalité du produit qui, s'il était sorti il y a dix ans, aurait déjà été dépassé ! Au suivant, y en aura pour tout le monde...

Misoju

GRAPHISME: 09 • SON: 10 • ANIMATION: 10 • VERDICT: 35%

J.P. Ulrich



Jean-Philippe Ulrich, co-fondateur d'Ere Informatique récemment passé avec armes et bagages chez Virgin (en tant que Directeur de la Production Nationale), musicien, informaticien, scénariste, créateur visionnaire, mégalomane et génial, nous accueille chez lui pour un entretien à bâtons rompus.

Joystick - Est-ce que tu n'accentues pas volontairement ta ressemblance avec Jean-Michel Jarre?

Jean-Philippe Ulrich - On a à peu près le même âge, un peu la même culture, on s'est rencontré plusieurs fois, on avait même des projets ensemble, mais à l'époque j'étais pas encore en position de réaliser ce que je voulais faire, mais rien ne dit que ça ne se concrétisera pas un jour. Il faut dire aussi qu'on devait travailler pour un concert qui aurait du avoir lieu à Tokyo et qui a été annulé. Mais on a des amis communs depuis très longtemps, Michel Geiss notamment (collaborateur artistique de JMJ, NDLR). La rencontre s'est faite naturellement. On a discuté musique, informatique, à ce moment-là on faisait Blood avec Didier Bouchon, et il m'a donné les droits d'exploitation de sa musique pour le générique. Sympa.

Joy - Il est donc probable que vous travailliez ensemble dans le futur.

JPU - Pas en ce moment à cause de mon travail, mais il est évident que comme on a les mêmes centres d'intérêt, informatique, musique électronique - et des musiciens comme ça, il n'y en a pas des tonnes, l'autre jour j'étais à Londres, et le taxi que j'ai pris a pesté contre Jarre parce que son concert avait causé des embouteillages monstrueux. C'est une des personnalités françaises qui rayonnent à l'étranger. Il est évident que s'il y a une possibilité, on travaillera ensemble avec plaisir.

Infogrames, ça s'est fait par hasard

Joy - Parlons boulot. C'est Infogrames qui vous a mis sur la touche ou c'est vous qui avez décidé de partir?

JPU - Historiquement, il y a eu Ere Informatique, au départ, qui luttait au niveau de la qualité des produits avec notamment deux sociétés, à savoir Loriciels et Infogrames. Là-dessus, Ere Informatique s'est trouvé dans des difficultés financières, pas à cause des produits mais à cause de la distribution, par exemple, que l'on n'a pas maîtrisé suffisamment, alors qu'Infogrames et Loriciels l'ont maî-

le grand zoo

Dompteur : Michel Desangles

trisée tout de suite. On était trop petits, en fait. Et puis on n'était pas des gestionnaires. Alors Infogrames est rentré dans Ere Informatique, mais on a gardé notre identité complète. C'est-à-dire que nos produits étaient réalisés à Paris, indépendamment.

Joy - Pourquoi Infogrames et pas Loriciel?

JPU - L'un des associés d'Ere Informatique a choisi de vendre une partie de ses parts à Infogrames. Ca s'est fait vraiment par hasard. Et puis il y a deux écoles bien distinctes dans le domaine du développement: d'une part, les salariés, qui travaillent au bureau huit heures par jour, et puis il y a les indépendants. Il s'est trouvé que moi, complètement immergé dans le milieu du showbiz, j'ai toujours considéré qu'un auteur, c'était quelqu'un qui travaillait chez lui, éventuellement avec des équipes, comme dans la musique, il y a des arrangeurs, des musiciens, on rentre en studio pour enregistrer, mais lorsque le produit sort, il a quelque chose de l'auteur, il n'est pas impersonnel. C'est une méthode que j'ai défendu. Pendant six ans, sur les quelques centaines d'auteurs que j'ai reçu et avec lesquels nous avons travaillé, il y en a une quinzaine avec qui il s'est vraiment passé quelque chose. Ce principe de travail fait que lorsque le produit est terminé, il n'a pas coûté un centime à l'éditeur. Vu la trésorerie de l'époque, il n'était pas question de donner des avances, et donc les droits d'auteur étaient assez conséquents. Et au bout de trois mois, il faut bien les payer, ces droits d'auteur, d'autant que lorsque le produit marche, ça peut être une véritable rente. La seule arme qu'on avait à l'époque, c'était de faire de très bons produits. On les a fait et il s'est trouvé un moment où les sommes qui nous étaient dûes étaient assez importantes, et il fallait donc un climat de confiance absolu pour que ça fonctionne. Malheureusement, ce climat de confiance n'a pas fonctionné. Ceci dit, Infogrames a respecté ses engagements contractuels. Il n'y a eu que des retards et des divergences de vues. Ca doit être un problème de culture entre Lyon et Paris.

Ce sont deux visions, deux écoles différentes

Joy - Eux conçoivent l'informatique comme un travail de salarié?

JPU - C'est un peu ça, ils disaient que si les auteurs n'étaient pas contents ils en trouveraient d'autres, il y a eu une période pendant laquelle les auteurs se sont sentis un peu seuls, il y avait des retards... Là-dessus, les auteurs existent toujours aujourd'hui, ils continuent à développer et ils sont libres d'aller signer leurs produits où ils veulent, ils ne sont engagés contractuellement nulle part. Comme il y a eu un licenciement collectif du personnel d'Ere Informatique, il fallait que je trouve des solutions pour préparer un terrain favorable à la création d'autre chose.

Joy - Le licenciement a donc été fait par Infogrames?

JPU - Oui. C'était une décision dramatique à l'époque, mais il fallait la faire. En fait ce sont deux visions, deux écoles différentes. Ce qu'il nous fallait, et qu'on a trouvé chez Virgin, c'est la maîtrise de la distribution, aux Etats-Unis et en Europe, et puis la distribution Sega, donc peut-être des licences sur Sega, et surtout une connaissance absolue des aspects juridiques de la gestion d'auteurs, puisque les auteurs de logiciels seront considérés comme les Rita Mitsouko ou n'importe quel artiste. Ce sont les mêmes types de contrats, les mêmes types de statuts, c'est une garantie pour les auteurs d'un groupe qui est au quatrième ou cinquième rang mondial d'édition musicale. De plus, il y a la production vidéo et cinéma, c'est donc pour nous une banque d'images et de sons fantastique. Ce sont des gens fabuleux: Pink Floyd a enregistré aux studios Virgin, Mike Oldfield aussi, c'était quelque chose d'extraordinaire. J'y étais la semaine dernière, aux studios Virgin, ça fait quelque chose.

Hata hata oglo ulu

Joy - Tu as quand même perdu quelque chose, avec cette histoire d'Infogrames, c'est le concept que tu avais créé, «Hata hata oglo ulu» (la prière rituelle d'Ere Informatique, NDLR), qui devient copyright Infogrames, et puis les logos?

JPU - C'est très bien comme ça. Je me suis beaucoup impliqué là-dedans, mais l'univers Exxos, c'est toute l'équipe qui l'a créé, c'est Didier Bouchon qui a réalisé le logo, il y a Rémi Herbulot, Michel Rho, Stéphane Pick, tous ces gens-là.

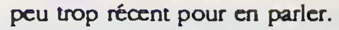
Joy - Tu en nies la paternité?

JPU - Moi, j'étais simplement à un poste où je pouvais frapper du poing sur la table dans une réunion, mais seul je n'aurais rien pu faire du tout. J'ai été un catalyseur, la folie a été collective au groupe. C'est pas de la fausse modestie, on a plein de projets... Exxos, c'était bien, mais ça n'aurait pas pu tenir très longtemps. On se serait essouflés. C'était une manière d'apprendre, presque un galop d'essai. Je regrette, c'est certain, mais il y a d'autres choses à faire.



Joy - Et Blood 2? Quand? Je suppose que les droits appartiennent à

J.P. Ulrich



Infogrames?

JPU - Non, on a récupéré tous les droits. Blood 2 sortira un jour. Mais dans le cadre de Virgin, on a une politique de marché beaucoup plus large. Blood n'a pas été quelque chose de très important aux Etats-Unis, malheureusement. Ca a marché mais il y a eu un problème tout bête: il n'y a pratiquement pas de presse micro là-bas pour informer les consommateurs, ce sont donc les distributeurs qui font les efforts pour mettre en place les produits. Or, il y a un film d'Erol Flynn qui s'appelle Captain Blood, qui a été diffusé des dizaines de fois sur les télés américaines, et tous les gamins connaissent ce nom. On ne savait pas ça. C'était l'histoire d'un médecin sur un bateau pirate, qui faisait des saignées, etc. Et les gens ont fait une relation entre le logiciel et le film ce qui fait que le produit n'est pas resté très longtemps dans les charts. On a été numéro 5, quand même, pendant un mois ou deux. Mais on aurait pu être mieux placé. Par contre, on a eu un grand succès d'estime auprès de la profession, auprès de Cinemaware, de Mindscape, d'Epyx ou d'Origin System. Ca n'a pas été un gros succès commercial, dommage. On a donc décidé de faire Blood 2, mais avant on fera d'autres produits. Il faut absolument qu'il y ait trois produits phares qui rayonnent, trois perles, pour imposer le logo. On parlera un peu plus de ces produits d'ici quelques mois. Il y a quelque chose qui sortira en mars, mais pour l'instant on n'a pas de titre. Et puis un grand projet pour 1991.

Joy - Ah oui? Quoi?

JPU - Je ne peux pas en parler en ce moment. On a commencé à travailler la semaine dernière et il y a un an et demi de travail, alors c'est un peu trop récent pour en parler.



Joy - Cryo, la nana-emblème qui vient remplacer Exxos, c'est votre inspiratrice?

Des gens qui lévitent

JPU - Elle est beaucoup plus humaine qu'Exxos, elle est beaucoup plus calme, j'ai voulu mettre de la sérénité et de la paix, c'est quelqu'un qui préserve les gens, et ses élus ont des pouvoirs. On va le démontrer bientôt. Ce sont des pouvoirs psy fabuleux, et on va naturellement en tirer parti. L'axe de communication de Cryo, ce seront les pouvoirs. On verra peut-être des gens qui lévitent, je ne sais pas encore...

Joy - Qu'est-ce que tu as fait comme études?

JPU - J'ai eu une scolarité différente, car j'ai été très tôt interne dans un collège, et je n'aspirais qu'à une chose, me barrer. J'en suis sorti en sixième, j'y suis resté de huit ans à treize ans, après mon certificat d'études. Je voulais soit ne rien faire, soit tout faire. Finalement, j'ai eu un CAP de cuisine. Avec ce petit bagage, j'avais un groupe de rock à l'époque, je me suis mis à voyager, ce que j'ai fait pendant dix ans. J'ai travaillé en Suisse, en Polynésie, aux Etats-Unis, j'étais avec ma guitare, c'était l'époque baba. Je suis vraiment de cette cuvée-là.

J'ai fait un album et 4 45 tours

Joy - Tu as quel âge?

JPU - Trente-huit ans. L'époque était extraordinaire parce qu'il y avait plein de gens qui envoyaient tout balader, qui quittaient leur milieu, leurs études. Aujourd'hui, quand je rencontre des gens de ma génération, je m'aperçois qu'il y a eu un cheminement commun.

Joy - Tu as fait l'Inde? Tu es un rescapé de Katmandou?

JPU - Non, j'ai été à Karachi, mais j'ai plutôt exploré le Pacifique Sud, et d'autres pays superbes.

Joy - Tu as donc été musicien pendant dix ans.

JPU - A quatorze ans, j'ai eu ma première guitare. J'ai appris à jouer seul, la première fois que j'ai eu la guitare entre les mains, j'ai écrit un morceau. Je n'ai jamais su jouer quelque chose de quelqu'un d'autre. A une période, j'ai loué une sorte de grande ferme dans les Landes, j'ai fait de la musique avec des copains. Un



jour, j'ai rencontré un type qui s'appelait Nicolas Peyrac, qui venait de faire une superbe chanson, «So far away from L.A.». Il m'a conseillé d'aller voir les éditions Eco Music. J'y suis allé, j'ai rencontré un type nommé Philippe Constantin, qui m'a dit: «Tu restes là, tu nous intéresses». J'ai appris plus tard qu'il éconduisait des tas de gens. J'ai eu de la chance. Et puis il a fondé les éditions Clouseau Music, il distribuait Pink Floyd, Elton John, Mike Oldfield, parce qu'à l'époque, Virgin n'était pas implanté en France. C'est ce noyau qui est devenu Virgin. Il m'a fait faire mes premières maquettes, qui m'ont servi par la suite à faire mon premier album et quatre 45 tours sous mon nom, chez CBS.

Joy - On les trouve encore, ces disques?

JPU - Oui, dans des bacs à Santiago. Des amis m'ont téléphoné en me disant qu'ils en avaient trouvé plein là-bas et que ça se vendait comme des petits pains. A l'époque, j'habitais dans une chambre de bonne, on vivait en piquant des camemberts dans les supermarchés. De temps en temps, on était invité dans des cocktails très chics, parce que la maison de disques nous connaissait, ce qui fait qu'on avait une vie en demi-teinte. Il m'est arrivé de chanter en direct à Europe 1, de signer des autographes sans avoir trois francs pour rentrer en métro.

Joy - C'était quel genre de musique?

JPU - J'étais déjà passionné par l'informatique, mais le ZX80 n'était même pas encore sorti. C'est lui qui l'a fait découvrir vraiment l'informati-



que, en fait. A l'époque, on avait construit avec François Paupert (toi ici? NDLR) une boîte à rythme avec un programmeur de carillon de porte, et j'avais mis des cartes qui faisaient des impacts, je créais des rythmes répétitifs et je jouais par dessus. J'aimais beaucoup la Cold Wave. A l'époque, j'étais... chauffeur de Rika Zaraï! Comme je la conduisais souvent au studio Z, j'en profitais pour y aller la nuit et enregistrer des petits bouts.

Joy - Tu fais encore de la musique?

JPU - Je carresse toujours l'idée de refaire un album, mais il n'y a plus l'urgence qu'il y avait à l'époque. J'ai au moins 150 morceaux prêts, que j'aimerais bien concrétiser. J'ai un studio Midi classique avec un sampler, un Atari...

Joy - Tu n'as que des samplers?

JPU - J'ai aussi un Roland D110, un Korg M1, Stéphane Pick a un Akaï S900, Rémi Herbulot a des samplers aussi, on se réunit et on travaille ensemble.

Joy - Qu'est-ce que tu utilises comme séquenceur?

JPU - Tous: Pro 24, Creator, Cubase... On avait même projeté d'écrire un séquenceur, mais il faut faire des choix, ça demande trop de temps de développement. Mais le matériel, ce n'est pas important, ce qu'il faut, c'est extraire ce qu'on a dans la tête. J'ai le projet, pour Blood 2, de donner un Compact Disc en même temps que le jeu. J'ai déjà travaillé six mois dessus. C'est ça qui est idéal avec un séquenceur, c'est qu'on peut commencer à bosser sur un morceau, l'abandonner, y revenir plus tard, changer les sons... En fait, je voudrais sortir un seul album, mais un bon. J'ai aussi commencé à écrire un bouquin. Et comme on ne peut pas tout faire à la fois...

Les artistes des années 90 seront ceux qui maitrisent la technologie

Joy - Tu es New Age?

JPU - Je ne sais pas vraiment ce que ça recouvre, New Age. Je crois que le New Age n'est pas encore né. Si c'est faire une nappe de synthés pendant un quart d'heure, je ne me reconnais pas là-dedans. Ce qui m'intéresse, ce n'est pas la maîtrise de l'instrument, c'est le résultat final, l'émotion. La musique d'expert ne m'intéresse pas. Quand je fais des séquences rapides, je le fais à la souris. Avant, je passais des heures, parfois des jours pour mettre en place un effet de quelques secondes, aujourd'hui, quelques clics et c'est fait. C'est ça, le symbole des années 90. Un Compact Disc pourra contenir des images et des programmes, et il y a là un défi formidable. Les créateurs seront ceux qui pourront exploiter ça.

Joy - Tu veux dire que les artistes des années 90 seront ceux qui maîtrisent la technologie, de même que les artistes des années 60 étaient ceux qui maîtrisaient le manche de leur guitare?

JPU - Oui, et le New Age, c'est une symbiose entre la technologie et la nature. Si on essaye de le qualifier, c'est une génération de gens qui ont connu des choses horribles comme la guerre du Vietnam, et qui ont maintenant moins peur de la technologie, on aime les belles voitures mais en même temps on essaye de respecter la nature, on va essayer de vivre dans le troisième millénaire en mélangeant nature et science. Ce mouvement, il est surtout vivant chez les gens qui ont trente ou quarante ans aujourd'hui et qui sont à des postes de contrôle de la société, d'anciens babas, des types qui ont vécu plein de choses dans leur jeunesse.

La technologie n'apporte pas le bonheur, mais elle y participe

Joy - C'est-à-dire que ceux qui rêvaient d'un monde meilleur en 68 sont ceux qui ont maintenant les moyens de réaliser ce rêve?

JPU - En ayant mis de l'eau dans leur vin, bien sûr, mais c'est sûr que ce sont eux qui créent l'Airbus, les voitures, les navettes spatiales...

Joy - Il n'y a pas un paradoxe entre la communication, l'interactivité, l'avènement du minitel, d'une part, et d'autre part le fait que tout le monde devienne de plus en plus individualiste?

JPU - En fait, on cause différemment, c'est tout. Moi, j'ai une CB, je parle à des gens tous les jours. Pourquoi les gens ne parlent pas, parce qu'il y a une pression sociale qui les empêche de s'exprimer. Quand tu prends le métro, que tu sens la pesanteur, tu comprends. Mais je suis quand même persuadé qu'on vit mieux en France aujourd'hui qu'il y a vingt ou trente ans. La technologie n'apporte pas forcément le bonheur, mais elle y participe. Les gens sont plus heureux, plus mûrs, même s'ils ont l'air renfermés. Rien ne dit que chez eux, ils ne s'éclatent pas comme des bêtes. J'ai plein d'amis avec qui je passe des soirées fantastiques, et peut-être que dans le métro ils font la gueule. L'essentiel, c'est d'avoir des valeurs dans sa tête, et voir le côté



J.P. Ulrich

positif des choses. Il y a toujours les forces du bien et du mal, il faut savoir les distinguer. Il faut apprivoiser la science, ne pas en avoir peur. Pour moi, l'espèce humaine va muter. Quand on apprend à taper sur un clavier, c'est déjà une mutation, on n'est pas prévu pour ça génétiquement. Mais dès qu'on commence à apprendre, les neurones se mettent en place et font évoluer le reste.

Print, input, ça a été un choc

Joy - Revenons à l'informatique. Tu as donc commencé avec le ZX80?

JPU - Quand j'ai vu ça, PRINT machin, INPUT x, ça a été un choc. Il y a sept ans de ça, il faut se remettre dans le bain. J'avais déjà vu des Apple, bien sûr, mais c'était tellement hors de mes moyens que je n'y pensais même pas. Le ZX80, le problème, c'est qu'il n'était pas capable de traiter des données et d'afficher une image en même temps, ça clignotait. Mais j'ai trouvé un moyen de synchroniser l'affichage et j'ai fait une sorte de Space Invaders. Je pleurais toutes les larmes de mon corps en jouant, mais quel plaisir. Mon entourage me prenait pour un fou! Mais ça a été le choc. Comme j'avais des problèmes avec ma maison de disques, je me suis engouffré là-dedans. Quand le ZX81 est sorti, je l'ai acheté et j'ai fait un Othello. Il a été publié par Direco (l'importateur Sinclair, NDLR). Je n'avais pas de contrat, je leur ai donné. Cinq ans après, l'usine de duplication m'a dit qu'ils en avaient vendu près de cent mille exemplaires, ils le donnaient avec la machine. Et Emmanuel Viau avait fait aussi un Othello en langage machine, qui était de l'autre côté de la cassette. C'est comme ça que j'ai rencontré Emmanuel. Et c'est parce qu'on s'était fait avoir, sur ce coup-là, qu'on a décidé de fonder notre propre maison d'édition.

Joy - Tu as continué à programmer?

JPU - Oui, j'ai fait un truc qui s'appelait Panic, pratiquement en même temps, une maison avec des bonhommes qui tombaient, il fallait construire des échelles, il y avait une araignée dans un coin qui sautait d'un mur à l'autre, j'ai adapté ça ensuite sur Laser, sur Jupiter Ace...

Joy - Le mémotech 512?

JPU - Absolument.

Joy - On ne peut décidément pas se prétendre informaticien si on n'a pas travaillé sur Mémotech.

Un personnage qui penserait de façon fractale



JPU - Oui, on a travaillé sur tout ça. Et puis on a commencé à avoir des auteurs dans le cadre d'Ere Informatique, alors il a fallu que je consacre du temps aux emballages, un travail d'édition proprement dit. C'est à cet époque que Marc-André Rampon (aujourd'hui directeur d'Upgrade, NDLR) est venu nous voir avec un produit fabuleux qui s'appelait Cobalt, ou Mission Delta, et il est rentré dans la société. Le soir, on faisait des boeufs musicaux avec Rampon, Laurant Weill (de Loriciel, NDLR). On voyait parfois surgir un cow-boy qui s'appelait Bruno Bonnell (co-fondateur d'Infogrames, NDLR), qui nous achetait des caisses de logiciels pour les vendre sur les marchés à Lyon. C"était le début, aucune autre boîte ne faisait ça. Les chiffres d"affaires se multipliaient au fil des années. La genèse...

Joy - Raconte la rencontre avec Didier Bouchon (co-auteur de Captain Blood, NDLR)

JPU - C'était à un Micro-Expo. Il y avait une sorte de joystick à l'envers qui faisait le rôle d'une table traçante, Graphiscop, et Didier avait tout simplement fait un dessin pour la démonstration de Graphiscop. En fait, la vérité, c'est qu'il avait interfacé une souris Thomson sur l'Amstrad et il avait fait le dessin à la souris. Il a jamais voulu le dire! Ce qui m'a impressionné, alors, c'était la qualité du graphisme. Et puis il m'a montré sa souris, et je me suis rendu compte qu'il était capable de bidouiller. Et on a discuté, il avait fait une école de décoration intérieure, des effets spéciaux pour le cinéma, de la peinture... A ce moment-là, venait de sortir chez Ere Informatique un produit qui s'appelait Explorateur 3, qui créait des paysages fractals, au même moment l'Atari venait d'apparaître. J'en ai donné un à Didier, en lui disant qu'il fallait qu'il se mette à programmer dessus. On a commencé à délirer sur un personnage qui «penserait» de façon fractale. Il a appris l'assembleur 68000 et a commencé à créer des effets graphiques assez hallucinants. C'est comme ça que Captain Blood est né. C'était la base du logiciel. L'Arche était le vaisseau qui recueillait tous les chromosomes de tous les êtres vivants. Ca a changé un peu pour des raisons techniques et de temps, Didier était presque à la rue, des huissiers venaient frapper chez lui tous les jours, ça a mis un an, pendant lequel on a passé notre temps à douter du résultat final. Plus d'une fois, on a failli renoncer. Et puis il est sorti, et le succès qu'il a remporté a été à la fois une souffrance et une joie, parce qu'on savait qu'on aurait pu aller beaucoup plus loin, si on avait eu le temps...



Imiter l'homme c'est inutile

Joy - Est-ce que tu crois que l'ordinateur peut un jour égaler l'être humain?

JPU - Ca n'a aucun intérêt. Techniquement, c'est possible, il suffit de créer des processeurs rapides avec des tas de mémoire. On peut envisager une technologie qui au lieu d'être binaire, puisse fonctionner sur huit états différents, par exemple. Pour l'instant, l'informatique, c'est en deux dimensions. Ce qu'il faut atteindre, c'est la «3D» logique, le relief. Quant à imiter l'homme, c'est inutile, on est déjà 5 milliards, ça va comme ça. En revanche, mon ordinateur de poche calcule beaucoup plus vite que moi, il est là pour me simplifier la vie. C'est sûr qu'il serait agréable d'avoir dans son placard une androïde qui mélangerait les gènes de quelques nanas bien foutues, avec qui on pourrait passer une soirée de temps en temps, qu'on pourrait même louer comme une cassette vidéo. Mais c'est pas le but. Regarde un Airbus: chaque programme est en triple exemplaire, et un programme de supervision est chargé de tester la cohérence des données. Quand on voit ça, quand on voit les images de Jupiter qui nous sont parvenues il n'y a pas longtemps, ça ne pourrait pas exister sans l'ordinateur. C'est ça qui est fabuleux! Dans certains domaines, l'ordinateur nous a dépassé. C'est une sorte de super-prothèse pour l'homme.

Joy - Tu lis?

JPU - Ecoute, je ne peux plus lire. Alors que j'ai passé dix ans de ma vie à ne faire que ça. Là, j'ai une sorte de pression intérieure qui fait que je dois écrire avant de recommencer à lire, pour ne pas être influencé.

Joy - Et tu lisais quoi, de la SF?

JPU - Pas du tout, je n'en ai jamais lu.

Joy - C'est pourtant ton univers?

On n'existe que par les autres

JPU - Justement, mon univers, je le porte en moi. Ce qui est irritant, c'est quand tu créée quelque chose et qu'on te dit que ça a déjà été fait par quelqu'un. Et puis j'aime pas la SF classique. Vers 14-15 ans, j'ai lu tout Freud, tout ce qui existait sur Einstein, notamment le bouquin de sa secrétaire. J'adorais la poésie, aussi. Ca m'a tellement marqué que je suis parti en Suisse pour aller dans cet endroit magique où sont nés Freud à Ulm, et Einstein à Berne. J'y suis resté deux ans. Quand je suis revenu en France, j'ai passé un an à écrire des chansons et à gratter ma guitare. De cette époque, j'ai gardé un projet de logiciel «hypnotique». Ce serait un peu trop long à expliquer, mais il n'est pas du tout exclu qu'il sorte un jour.

Joy - Tu regardes la télé?

JPU - Oui. Je suis extrêmement voyeur, je regarde n'importe quoi. J'écoute même la CB pendant que je regarde la télé. J'écoute la radio, les informations... Tout ça, c'est des prothèses, comme des capteurs. Aujourd'hui, on ne peut pas vivre sans être ouvert sur le monde extérieur, il se passe tellement de choses... Je suis persuadé qu'on n'existe que par les autres, que tout agit sur tout. C'est pour ça qu'il est important de savoir ce qui se passe.

Joy - Tu vas au cinéma?

JPU - Pratiquement pas. Les trois derniers films que j'ai vus, c'étaient Indiana Jones, Alien II et Alien.

Joy - Tu préfères Alien I ou II?

JPU - Le I, sans conteste possible. Le II est très fort, mais le premier est plus crédible, plus novateur.

Joy - La date de sortie de Blood 2?

JPU - Noël 1991. Mais là, ça sera très ambitieux. On s'adressera à des millions de personnes. On a la chance d'avoir une sécurité financière suffisante, grâce aux produits déjà sortis, pour tenir encore un an ou deux. On va en profiter pour faire quelque chose de parfait.

Joy - Comment tu vois le futur de l'informatique, sur un plan technique?

Les grands jeux des années qui viennent seront créés par des consoles

JPU - Je ne sais pas ce qui apparaîtra de nouveau, comme interface utilisateur. Ce que je sais, c'est qu'il faudra accélérer nettement la vitesse des processeurs et les capacités mémoire. Un logiciel sera acceptable lorsqu'il pourra comporter une bande son d'une heure, par exemple, comme un film. Mais ça, ça demande des capacités qui n'existent pas pour l'instant, encore que le CDI (Compact Disc Interactif) soit peut-être une solution. Mais ce qui manque principalement, ce sont les scénarios. Les Spielberg du logiciel, ce sont ceux qui construiront des univers cohérents. Les gamins ne liront pas Jules Verne de toute éternité, c'est pas possible. Il faut qu'on avance.

Joy - Est-ce que les consoles t'intéressent, en tant que développeur?

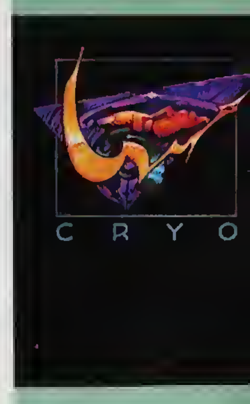
JPU - Bien évidemment. Les grands jeux des trois années qui viennent seront créés pour les consoles. Pour une fois, la technologie suit! La balle est dans le camp des créateurs. En France, on a raté le marché 8 bits. Mais pendant que les Américains et les Anglais développaient sur 8 bits, on a pris une petite avance sur 16 bits. C'est cette avance qu'il faut exploiter.

Joy - Avec qui aimerais-tu travailler, dans le monde informatique?

JPU - Sur le plan technique, personne. J'ai tout ce qu'il faut. Comme créateurs, Spielberg sûrement, Jarre pour certains univers sonores, Frank Herbert, Moebius, des gens comme ça. On est en pourparlers avec Moebius, justement. Ca fait un an qu'on discute avec Jodorowsky et les Humanos, sur l'Incal, par exemple. Mais c'est difficile, il faut prendre le marché en compte. Je voudrais par exemple adapter le tarot de Jodorowski. Tu sais que Jodo, c'est le plus grand spécialiste mondial du tarot, alors avoir sa tête et sa voix digitalisées dans un programme... Mais c'est un projet fou.

Joy - En fait, tu considères l'informatique comme la continuation logique: papyrus, imprimerie, radio, télé...

JPU - Complètement. Quand on arrive à retirer de l'argent d'un distributeur de billets, c'est une modification profonde de l'homme, une prothèse. Ce qui est révélateur, c'est qu'il n'y a pas de nom pour ce qu'on fait: informaticien, c'est trop vague, ça recouvre tout. Dans les années 90, il faudra trouver des noms, définir exactement ce qu'on fait. Ouvrir sur le monde de demain.



LES MAITRES ABSOLUS DES COMPILATIONS









JEUX... CRACK

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400F POUR UN PLAN

300F POUR UNE SOLUTION

200F POUR UN LISTING

50F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES ***inédits*** pour des Jeux ou des softs, quel que soit votre ordinateur et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque !!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre ordinateur.

JOYSTICK
Jeux Crack
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

UN SUPER JACK'S POKE DE 6200F

LUCAS (800 F.).
ROUSSEAU (600 F.).
PARIS, SIMOES (400 F. à chacun).
BONNY, LANCE, MAURIN, SAYMAN, STRAUSS (300 F. à chacun).
VAAST (250 F.)
LEONARDON, SOS SEGA (200 F. à chacun).
SIMON (150 F.).
DE SEREVILLE, IAN (100 F. à chacun).
BOBJACKJOE, BOZELE, CHABOT, CHAVANE, DELACROIX, DELAVAISSIERE, DIMEO, FRAYARD, GLORIAN, HOULLIER, LAURENT, LOISEAU, MARIE, MARSILY, MATHON, N'GUYEN, N'GUYEN NHU PHONG, NICOLAS, THIBAUX, THIBERGUE, THOMAS, VAIRON, VASSER (50 F. à chacun).

SALUT LES JOYSTICKEURS FOUS !!!



On vous a une fois de plus préparé un numéro de folie (pour reprendre l'expression favorite du Bigboss). Vous avez sûrement déjà remarqué qu'à la suite de la sortie du jeu et du film Ghostbusters II nous avons voulu leur ressembler. Vous avez été très nombreux à nous envoyer vos trucs et astuces : on vous remercie très fort, vous êtes supers ! Au fait, on recherche des supers bidouilleurs sur ATARI ST/STE pour nous faire de beaux listings et patches...téléphonez si vous êtes intéressés, rigolos s'abstenir... (Les meilleurs seront sélectionnés et auront droit à un bizou d'Elisabeth, d'Anne et de Danboss-Danbiss. Les gourmands pourront en redemander). Bon...c'est pas la peine de s'étaler...on vous laisse apprécier...ATCHAO ! Rendez-vous le 20 Février pour la suite de la super rubrique (héhéhé) !!!

DANBISS & DANBOSS

QUELQUES EXPLICATIONS GENERALES

EDITEUR DE SECTEUR : Un éditeur de secteur est un utilitaire permettant de visualiser à l'écran le contenu d'une disquette et éventuellement de le modifier. Cet utilitaire sert, entre autres, à mettre des vies infinies à un jeu grâce à nos patchs.

PATCH : Un patch est une chaîne hexadécimale à rechercher et à remplacer (avec un éditeur de secteur) par une autre qui vous donnera des vies infinies ainsi que d'autres surprises.

LISTING : Un listing est un programme permettant (en ce qui concerne la rubrique Jeux...Crack) de charger un jeu et de le démarrer avec vies infinies, énergie infinie, fuel infini selon les cas.

POKE : Un poke est une instruction en basic permettant de changer la valeur d'un octet de la mémoire de l'ordinateur (Ou une valeur à rentrer avec une Multiface).

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS POUR VIES INFINIES.

Il suffit de taper les listings publiés dans JOYSTICK et de les sauvegarder sur une cassette ou une disquette vierge en tapant 'SAVE "Nom du Programme"' (pas plus de 8 lettres pour ceux qui utilisent des disquettes sinon ça fait 'BOUM'). Pour les utiliser, mettre la disquette de jeu dans le lecteur de disquette et faire RUN, et le jeu démarrera avec les vies infinies.

COMMENT PLACER UN POKE SANS MULTIFACE

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (.BAS) chose très rare de nos jours! Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing. Ce programme est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I.
Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A4ØØ et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE:

Ce programme est proposé en version 664 - 6128. Les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 231 en 83 (Pour tous les possesseurs de claviers 'QWERTY' remplacez tous les 'ù' du listing par des barres de CPM (enfin vous voyez ce que je veux dire !!!)

```
10 REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
20 REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
30 REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
40 REM
50 MEMORY &9FFF
60 CLS
70 INPUT"source Cassette ou Disque (C/D) ";S$
80 S$=UPPER$(S$)
90 IF s$="C" THEN ùTAPE.IN : L=Ø : GOTO 180
100 IF s$<>"D" THEN GOTO 60
110 ùDISC
120 PRINT
130 INPUT "nom du fichier ";N$
140 L=LEN(N$)
150 FOR I=1 TO L
160 POKE &A430+I,ASC(MID$(N$,I,1))
170 NEXT I
180 FOR I=&A4ØØ TO &A428
190 READ A$
200 POKE I,VAL("&"+A$)
210 NEXT I
220 POKE &A4Ø1,L
230 DATA Ø6,ØØ,21,31,A4,11,ØØ,AØ,CD,77,BC,3Ø,18,C5
231 DATA 21,7Ø,Ø1,CD,83,BC,C1,21,7Ø,Ø1,Ø9,EB,21,66
236 DATA AE,Ø6,Ø4,73,23,72,23,1Ø,FA,CD,7A,BC,C9
240 CLS:PRINT "Tapez CALL &A4ØØ":NEW
```

Si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargement malheureusement insolubles.

Maintenant on va être vachement cool on va vous filer un listing pour faire la même chose mais sur K7. Nous remerçions Didier VALLY pour son listing.

```
10 REM Lecture de programmes protégés sur Cassette
20 REM Par Didier VALLY pour JOYSTICK
30 MODE 2:?"INSEREZ LA K7 AVEC A LIRE."
40 ?:?"QUAND LE PROGRAMME SERA CHARGE FAIRE'LIST'"
50 PRINT:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
60 CALL &BB18:POKE &ACØ3,174:POKE &ACØ2,69
70 POKE &ACØ1,5Ø:LOAD"!"
```

UTILISATION DES POKES AVEC LE MULTIFACE 2

Cette petite boite noire plaquée au c.. de votre AMSTRAD CPC est en fait une petite merveille. Elle permet d'aller poker (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu.

Voici la procédure d'utilisation .

- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : dans poke &53fØ,&ØØ il s'agit de 53FØ
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : ØØ pour le poke ci-dessus
- Return
- ESCape
- Presser la touche "R"

Le tour est joué !!! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique.Recommencer la manoeuvre autant de fois qu'il y a de pokes.

Les jeux se bloquent parfois, quand la Multiface est branchée. Il vous faut alors faire un RESET clavier avant de lancer le jeu! Et oui si vous aviez la doc vous auriez su que la MULTIFACE II est complètement invisible (ou presque !!!) si vous faites un RESET avant de lancer vos jeux.

UTILISATION DES PATCHS AVEC DISCOLOGY

Qui ne connait pas cet utilitaire très pratique qui va vous permettre de poker sauvagement toutes vos disquettes de jeu.
Pour cela il faut :

Discology, un jeu, un JOYSTICK MAGAZINE (très important) et la chaîne à rechercher correspondant à votre jeu !

Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions:
- Choisir Editeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes ØØ à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return. Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il l'aura trouvée.

Une fois la chaîne trouvée,
- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (lors de la rencontre, Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le Magazine,
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde pour éviter tout risque de dégradation.

CHAIN REACTION

```
10 REM Tout infini sur CHAIN REACTION K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MODE Ø:OPENOUT"JOYSTICK":MEMORY &FFF:CLOSEOUT
40 OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,&2Ø:OUT &BCØØ,2
45 OUT &BDØØ,&2A:OUT &BCØØ,6:OUT &BDØØ,&18
50 OUT &BCØØ,7:OUT &BDØØ,&1F
60 FOR L=Ø TO 15:READ A:INK L,A:NEXT:BORDER Ø
70 LOAD"!SCREEN":LOAD"!GAME":POKE &65AA,5
80 POKE &6A71,5:POKE &6CØ1,5:POKE &4Ø8A,Ø
90 POKE &47EC,Ø:POKE &4A4A,Ø:POKE &4B81,Ø
100 POKE &466Ø,&3E:POKE &4661,&3E:CALL &2ØØØ
110 DATA Ø,13,1Ø,1,2,5,11,14,2Ø,26,25,24,16,15,6,3
```

AFTERBURNER

```
10 REM Tout infini sur AFTERBURNER version Disk
20 REM Pour le pack 'Les A d'or'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A5ØØ TO &A56E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>996Ø THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ LA FACE B DU DISK...":CALL &BBØ6
90 MODE Ø:BORDER Ø:OUT &BCØØ,1
100 OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
110 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø
120 DATA ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
130 DATA 21,ØØ,EØ,16,1B,CD,64,A5,21,ØØ,4Ø,16,14
140 DATA CD,64,A5,21,ØØ,4F,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø9,ED
150 DATA BØ,EB,16,15,D5,CD,64,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9
160 DATA 14,7A,FE,1B,2Ø,F1,21,ØØ,EØ,11,ØØ,9A,Ø1
170 DATA ØØ,Ø6,ED,BØ,21,ØØ,ØØ,22,CF,2Ø,22,DØ,2Ø
180 DATA 22,7F,1D,22,8Ø,1F,C3,ØØ,44,1E,ØØ,ØE,C1
190 DATA E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CABAL

```
10 REM Energie infinie sur CABAL version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A6ØØ TO &A64F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>7459 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
80 MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A6ØØ
100 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
110 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
120 DATA 4Ø,16,Ø3,CD,46,A6,21,ØØ,5Ø,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ
130 DATA Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,46,A6,D1,Ø1,ØØ,18
140 DATA Ø9,14,7A,FE,ØA,2Ø,F1,AF,32,1A,ØB,C3,ØØ,Ø1
150 DATA 1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

GHOSTBUSTERS II

```
10 REM Choix du level
15 REM sur GHOSTBUSTERS II version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&AØØØ TO &AØ49:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:ADR=&AØ5Ø
60 IF SUM<>7386 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"1 - LEVEL 2":?:PRINT"2 - LEVEL 3":PRINT
80 ?"3 - PRESENTATION":?:INPUT"VOTRE CHOIX ";C
90 IF C=1 THEN ADR=&AØ34 ELSE IF C=2 THEN
   ADR=&AØ3D
100 POKE ADR,&C3:POKE ADR+1,Ø:POKE ADR+2,&BØ:PRINT
110 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6:MODE Ø
120 POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
130 LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
130 DATA 3E,C3,21,8Ø,BE,32,38,BC,22,39,BC,EB,21,21
140 DATA AØ,Ø1,5Ø,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ
150 DATA Ø5,D5,ED,BØ,C9,21,87,BE,22,4F,8Ø,C9,21,ØØ
160 DATA ØØ,22,3C,BØ,22,3E,BØ,22,4Ø,BØ,22,74,BØ,22
170 DATA 76,BØ,22,78,BØ,22,A2,BØ,22,A4,BØ,22,A6,BØ
180 DATA C3,ØØ,BØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



BEYOND THE ICE PALACE

```
10 REM Invincibilite sur BEYOND THE ICE PALACE K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A2ØØ TO &A236:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5642 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BBØ6:CLS:CALL &A2ØØ
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,Ø6,Ø3,21,2Ø,A2,11,ØØ,9Ø,CD
110 DATA 77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,23,A2,22,E9
120 DATA AØ,C3,ØØ,AØ,49,43,45,3E,18,32,FE,1Ø,32,ØF
130 DATA 13,32,5F,17,3E,FF,32,C3,Ø5,C3,ØØ,Ø1,ØØ,ØØ
140 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

BUGGY BOY

```
10 REM Temps infini sur BUGGY BOY K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9000:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2631 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!BUGGY":CALL &A000
100 DATA 21,00,BF,22,75,9B,EB,21,12,A0,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,9B,AF,32,6B,58,C3,88,4C,00,00,00
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

THE UNTOUCHABLES

```
10 REM Energie infinie sur
15 REM UNTOUCHABLES version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
60 IF SUM<>3076 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
110 ?"INSEREZ LA FACE B ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES":NEW
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,F4,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,02,0E,48,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```




GHOULS'N'GHOSTS

```
10 REM Invincibilite sur
15 REM GHOULS'N'GHOSTS version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6438 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 0
80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
85 LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,80,BE,32,0E,BC,22,0F,BC,EB,21,21
100 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
110 DATA 05,D5,ED,B0,C9,21,87,BE,22,98,14,C9,AF,32
120 DATA AA,30,32,AB,30,32,AC,30,32,82,31,32,EB,54
130 DATA 3E,61,32,B3,30,C3,C0,2E,00,00,00,00,00,00
```

IKARI WARRIORS

```
10 REM Vies infinies sur IKARI WARRIORS K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A500 TO &A53F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A540,&C9
70 IF SUM<>5631 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &BC6B,1:CALL &A500
100 DATA 06,08,21,28,A5,11,00,01,CD,77,BC,EB,CD
110 DATA 83,BC,CD,7A,BC,21,00,00,22,14,69,22,15
120 DATA 69,21,30,A5,11,40,00,01,40,00,D5,ED,B0
120 DATA C9,57,41,52,52,49,4F,52,53,F3,31,00,00
130 DATA 21,C0,12,11,00,01,01,00,BF,D5,ED,B0,00
```

HOPPING MAD

```
10 REM Vies infinies sur HOPPING MAD K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 OPENOUT"JOYSTICK":MEMORY &F00:CLOSEOUT:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2592 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!ELITE":CALL &A000
100 DATA 21,80,BE,22,D0,0F,EB,21,12,A0,01,40,00
110 DATA ED,B0,C3,A0,0F,3E,A7,32,55,43,C3,00,40
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

OPERATION GUNSHIP

```
10 REM Tout infini sur
15 REM OPERATION GUNSHIP version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A038:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5458 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,36,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD
100 DATA 22,38,BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0
110 DATA 21,40,00,E3,11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,5B,85
120 DATA 32,9B,8E,32,5F,8D,3E,A7,32,8E,85,CF,00,00
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

HARD DRIVIN'

```
10 REM Temps infini sur HARD DRIVIN version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A03D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6212 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 CLS:LOAD"MEMLOAD",&8000:CALL &A000
90 DATA 21,00,80,11,00,03,01,00,10,ED,B0,21,25
100 DATA A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,80,BE,22
110 DATA A2,04,21,91,BE,22,2D,05,C3,00,03,01,C6
120 DATA 7F,ED,49,AF,32,C2,48,01,C0,7F,ED,49,C3
130 DATA 80,FF,AF,32,BF,18,C3,84,FF,00,00,00,00
```

OVERLANDER

```
10 REM Vies infinies sur OVERLANDER K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6393 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,0A,21,29,A0,11,00,90,CD
110 DATA 77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00,BF,22,51
120 DATA A4,EB,21,33,A0,01,30,00,ED,B0,C3,00,A4,4F
130 DATA 56,45,52,4C,41,4E,44,45,52,AF,32,15,1A,C3
140 DATA 80,E3,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



LIVE & LET DIE

```
10 REM Fuel infini sur LIVE & LET DIE K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5810 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,04,21,29,A0,11,00,10
110 DATA CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00,BF
120 DATA 22,57,A4,EB,21,2D,A0,01,40,00,ED,B0,C3
130 DATA 10,A4,54,41,50,45,AF,32,03,74,C3,FD,05
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

TINTIN SUR LA LUNE

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 11 secteur 45 a &DE et remplacez y les octets ED 42 par ØØ ØØ.
(Patrice Maubert)

DRAGON SPIRIT

Pour être invincible allez en piste 5 secteur 45 à l'adresse &Ø1C7 et remplacez y le AF par un C9, ou bien recherchez les octets 1C 32 77 D5 AF et remplacez les par 1C 32 77 D5 C9.
(Patrice Maubert)

XENOPHOBE



Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 37 secteur 94 a l'adresse &1DC et remplacez le 91 par un ØØ, ou bien recherchez les octets 21 BC ØØ 7E 91 et remplacez les par 21 BC ØØ 7E ØØ. Ensuite, allez à l'adresse &Ø1E1 du même secteur et remplacez y le 98 par un ØØ, ou bien recherchez les octets 77 2B 7E 98 27 et remplacez les par 77 2B 7E ØØ 27.
(Patrice Maubert)

DRUID II

Pour avoir de l'énergie infinie remplacez EA AF 32 99 AE par EA AF 3A 99 AE puis remplacez Ø1 3D 32 99 AE par Ø1 3D 3A 99 AE puis remplacez C8 3D 32 99 AE par C8 3D 3A 99 AE puis remplacez Ø1 AF 32 99 AE par Ø1 AF 3A 99 AE.
(Patrice Maubert)

ACTION FIGHTER

Pour avoir du temps infini remplacez les octets 3A 64 82 3D 32 par 3A 64 82 ØØ 32.
Pour avoir les vies infinies remplacez les octets 21 57 82 35 C9 par 21 57 82 ØØ C9.
(Patrice Maubert)

XENON

Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &98 et remplacez y le 86 par un ØØ, ou bien remplacez les octets 26 84 ED 44 86 par 26 84 ED 44 ØØ.
Pour avoir les vies infinies allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &B2 et remplacez y le 35 par un ØØ, ou bien remplacez les octets 21 24 84 35 F2 par 21 24 84 A7 F2.
(Patrice Maubert)

FUTURE KNIGHT

Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 9 secteur 11 à l'adresse &183 ou vous remplacez les octets ED 52 par ØØ ØØ, ou bien remplacez les octets 6D 45 A7 ED 52 par 6D 45 A7 ØØ ØØ.
(Patrice Maubert)

POWER DRIFT

Pour être toujours premier à l'arrivée, remplacez les octets B9 79 32 3C E6 par B9 C9 32 3C E6, ou allez en piste 37 secteur &44 à l'adresse &Ø1A2, où vous remplacez le 79 par un C9.
(Patrice Maubert)

OPERATION GUNSHIP

(Les recherches sont pour la version cassette transférée en disquette)
Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A F6 7F 91 3Ø par 3A F6 7F A7 3Ø.
Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 3A B3 82 D6 Ø1 par 3A B3 82 D6 ØØ.
Pour avoir des rockets infinies, remplacez les octets C8 3D 32 B6 82 par C8 ØØ 32 B6 82.
Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets ØC 3D 32 B8 82 par ØC ØØ 32 B8 82.
(Patrice Maubert)

THUNDERCATS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 4B 9B 35 C2 par 21 4B 9B ØØ C3.
(Patrice Maubert)

PAPERBOY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A ØC Ø1 3D 32 par 3A ØC Ø1 ØØ 32.
(Patrice Maubert)

OVERLANDER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A E3 96 3D 32 par 3A E3 96 ØØ 32.
(Patrice Maubert)

BUGGY BOY

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 1E Ø1 21 74 96 par 1E ØØ 21 74 96.
(Patrice Maubert)

THE UNTOUCHABLES

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez la face B, allez en piste 2 secteur &48 a &F4 où vous remplacez le 3D par un ØØ, ou remplacez les octets C9 3D 32 BC 17 par C9 ØØ 32 BC 17.
(Patrice Maubert)

HARD DRIVIN'

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A ØC 15 D6 Ø1 par 3A ØC 15 D6 ØØ.
(Patrice Maubert)

PROFESSIONAL JET SKI SIMULATOR

(Les recherches sont pour la version cassette transférée en disquette.)
Pour changer de tableau automatiquement en mode 'easy', remplacez les octets 3E 81 32 67 83 par 3E ØØ 32 67 83, puis les octets 3E 81 32 95 83 par 3E ØØ 32 95 83.
Pour changer de tableau automatiquement en mode 'hard', remplacez les octets 3E 81 32 E8 83 par 3E ØØ 32 E8 83, puis les octets 3E 81 32 16 84 par 3E ØØ 32 16 84.
(Patrice Maubert)

TRANSMUTER

(Pour la version cassette transférée en disquette.)
Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 9E 28 35 CD par 21 9E 28 ØØ CD.
(Patrice Maubert)

BOB WINNER

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteurs, et allez en piste 21 secteur ØØ à l'adresse &Ø52Ø, et remplacez y le 78 par un 7Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, c'est même piste même secteur à l'adresse &Ø527 où vous remplacez le CB par un EA.
(Stéphane Barre)

IKARI WARRIORS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 Ø8 FD 36 par ØØ ØØ ØØ FD 36.
(Patrice Maubert)

BEYOND THE ICE PALACE

Pour être invincible, faites trois fois l'opération suivante : recherchez les octets 3A FB B7 B7 2Ø et remplacez les par 3A FB B7 B7 18.
(Patrice Maubert)

GHOSTS'N'GOBLINS

Pour être invincible, remplacez les octets DD 86 Ø5 BC DØ par DD 86 Ø5 BC ØØ.
Pour choisir le level de départ, remplacez les octets FD 36 18 FF FD par FD 36 18 XX FD.
(Patrice Maubert)

CHAIN REACTION

Pour avoir tout à l'infini, remplacez les octets 21 78 5D 35 par 21 78 5D ØØ (répétez trois fois l'opération), puis remplacez les octets 2A 1D 5D 2B 22 par 2A 1D 5D ØØ 22, et enfin remplacez les octets 21 7C 5D 28 Ø3 par 21 7C 5D 3E 3E.
(Patrice Maubert)

TOOBIN

Pour avoir des crédits infinis, allez en piste 14 secteur 15 à l'adresse &Ø161 et remplacez y le 3D par un ØØ, ou remplacez les octets 42 3D 32 23 96 par 42 ØØ 32 23 96.
(Patrice Maubert)

CHICAGO 9Ø



Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A 54 Ø9 3D F2 par 3A 54 Ø9 ØØ F2.
(Patrice Maubert)

TINTIN SUR LA LUNE



Pour avoir de l'NRJ infinie :
POKE &Ø91E,Ø
POKE &Ø91F,Ø.
(Patrice Maubert)

THE STRIDER

Pour avoir les vies infinies prenez votre MULTIFACE préférée et faites POKE &2BE9,Ø. Pour avoir l'énergie infinie, prenez une MULTIFACE (la même de préférence) et faites POKE &2BDE,Ø.
(Patrice Maubert)

DRAGON SPIRIT

Pour être invincible :
POKE &1FC7,&C9.
(Patrice Maubert)

XENOPHOBE

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &F9E4,Ø.
POKE &F9E9,Ø.
(Patrice Maubert)

ROCKSTAR

Pour avoir de l'argent infini :
POKE &Ø46F,&C9.
(Patrice Maubert)

KNIGHT FORCE

Pour avoir le temps infini :
POKE &5B25,Ø.
Pour avoir l'énergie infinie:
POKE &48AC,Ø
POKE &4F12,Ø.
(Patrice Maubert)

DRUID II

Pour avoir de l'NRJinfinie :
POKE &2CA6,9
POKE &3185,Ø
POKE &34A3,Ø
POKE &327E,Ø
(Patrice Maubert)

ACTION FIGHTER

Pour avoir du temps infini :
POKE &8268,Ø
Pour avoir les vies infinies :
POKE &BA54,Ø
(Patrice Maubert)

XENON

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &Ø81Ø,Ø
Pour avoir les vies infinies :
POKE &Ø82A,&A7.
(Patrice Maubert)

FUTURE KNIGHT

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &4583,Ø
POKE &4584,Ø.
(Patrice Maubert)

WIND SURF WILLY

Pour avoir du temps infini :
POKE &15E6,Ø.
(Patrice Maubert)

BATMAN THE MOVIE

Pour avoir des vies infinies :
POKE &6743,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &EEØØ,&C9.
(Patrice Maubert)

POWER DRIFT

Pour être toujours premier a l'arrivée si vous avez une MULTIFACE II :
POKE &BDA2,&C9.
(Patrice Maubert)

CABAL

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &ØB1A,Ø.
(Patrice Maubert)

OPERATION GUNSHIP

(Les recherches sont pour la version cassette transférée en disquette)
Pour avoir de l'NRJinfinie :
POKE &858E,&A7
Pour avoir du fuel infini :
POKE &855B,Ø
Pour avoir des rockets infinies :
POKE &8E9B,Ø.
Pour avoir des balles infinies:
POKE &8D5F,Ø.
(Patrice Maubert)

THUNDERCATS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &81Ø4,Ø
POKE &81Ø5,&C3.
(Patrice Maubert)

PAPERBOY

Pour avoir des vies infinies :
POKE &Ø5AC,Ø.
(Patrice Maubert)

OVERLANDER

Pour avoir des vies infinies :
POKE &1A15,Ø.
(Patrice Maubert)

BUGGY BOY

Pour avoir du temps infini :
POKE &586B,Ø.
(Patrice Maubert)

TITAN

(Pour la version cassette uniquement.)
Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &1A19,Ø
POKE &1A1A,&C3.
Pour changer de level avec CTRL SHIFT ESC :
POKE &1583,&C7
POKE &1584,&1B.
(Patrice Maubert)

GHOSTBUSTERS II

Pour avoir des armes infinies:
POKE &6AØ1,Ø
POKE &6A83,Ø
POKE &6AD9,Ø.
(Patrice Maubert)

THE UNTOUCHABLES

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &4616,Ø.
Pour avoir des armes infinies:
POKE &1CØD,Ø.
Pour avoir du temps infini :
POKE &ØFE1,Ø.
(Patrice Maubert)

OPERATION THUNDERBOLT

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &CF62,Ø.
(Patrice Maubert)

HARD DRIVIN'

Pour avoir du temps infini (version 128K) :
POKE &Ø8C2,Ø
Pour avoir du temps infini (version 64K) :
POKE &Ø8BF,Ø
(Patrice Maubert)

GHOULS AND GHOST'S

Pour être invincible :
POKE &3ØAA,Ø
POKE &3ØAB,Ø
POKE &3ØAC,Ø
POKE &3ØB3,&61
(Patrice Maubert)

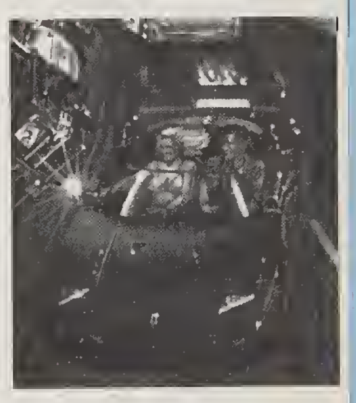
PROFESSIONAL JET SKI SIMULATOR

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'easy' :
POKE &686D,Ø
POKE &689Ø,Ø
Pour changer de tableau automatiquement en mode 'hard' :
POKE &68B3,Ø
POKE &68D6,Ø
(Patrice Maubert)

TRANSMUTER

(La recherche est pour la version cassette transférée en disquette.)
Pour avoir des vies infinies :
POKE &28D2,Ø.
(Patrice Maubert)

TURBO OUT RUN



Pour avoir du temps infini :
POKE &16F9,Ø
POKE &16FA,Ø
POKE &16FB,Ø.
(Patrice Maubert)

CHICAGO 9Ø

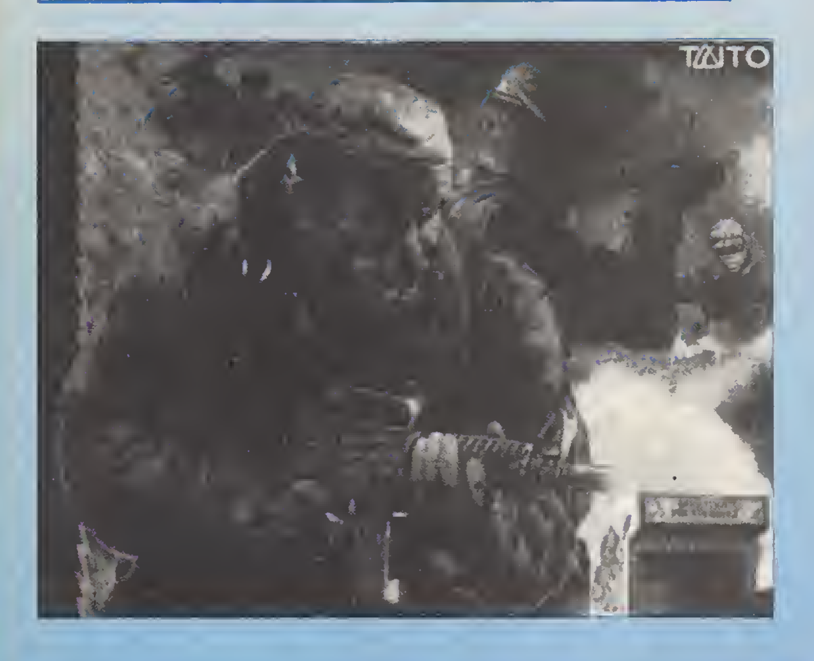
Pour avoir du temps infini (version 64K) :
POKE &ØF5D,&A7
Pour avoir du temps infini (version 128K) :
POKE &ØFCØ,&A7
(Patrice Maubert)

OPERATION THUNDERBOLT

```
10 REM Credits infinis sur
15 REM OPERATION THUNDERBOLT Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A64F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>7699 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40
100 DATA ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
110 DATA 21,00,40,16,03,CD,46,A6,21,00,55,11,00
120 DATA 01,01,00,03,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,46,A6
130 DATA D1,01,00,18,09,14,7A,FE,0B,20,F1,AF,32
140 DATA 62,53,C3,00,60,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6
150 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

THUNDERCATS

```
10 REM Vies infinies sur THUNDERCATS K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6544 THEN 95
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:END
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,05,21,29,A0,11,00
110 DATA 90,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21
120 DATA 00,BF,22,E3,08,EB,21,2E,A0,01,30,00
130 DATA ED,B0,C3,D0,07,54,43,41,54,53,AF,32
140 DATA 04,81,3E,C3,32,05,81,C3,D6,69,00,00
150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



TURBO OUTRUN

```
10 REM Temps infini sur
15 REM TURBO OUTRUN version Disk
20 REM Le temps descend
25 REM mais ne s'arrete pas a zero
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER 0
50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BC38,&C3
70 IF SUM<>4084 THEN 95
80 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
85 MODE 0:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
90 LOAD"DISK",&8000:CALL &A000:END
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
100 DATA 21,00,75,22,39,BC,EB,21,1C,A0,01,50
110 DATA 00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00,05
120 DATA D5,ED,B0,C9,21,07,75,22,BF,75,C9,21
120 DATA 00,00,22,F9,16,22,FA,16,C3,00,2A,00
```

OPERATION WOLF

```
10 REM Tout infini sur OPERATION WOLF version Disk
20 REM Pour le pack 'Les A d'or'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A29C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>14579 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE B DU DISK...":CALL &BB06
90 MODE 0:BORDER 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,01,CD
120 DATA 92,A2,21,00,42,11,80,01,01,00,16,ED,B0,EB,16,02
130 DATA D5,CD,92,A2,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,05,20,F1,F3
140 DATA CD,50,A2,AF,32,81,2C,32,36,25,32,21,25,C3,00,6A
150 DATA 21,80,01,01,E1,54,11,00,80,09,2B,2B,2B,7E,08,2B
160 DATA 7E,2B,0B,0B,0B,0B,BE,28,06,ED,A8,EA,66,A2,C9,08
170 DATA 2B,BE,28,04,23,08,18,F1,F5,C5,2B,7E,2B,46,2B,12
180 DATA 1B,10,FC,C1,0B,0B,0B,0B,78,B1,28,04,F1,08,18,D6
190 DATA F1,C9,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00
```

TOOBIN

```
10 REM Credits infinis sur
15 REM TOOBIN version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3041 THEN 85
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000:END
85 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 DATA 21,00,01,16,00,5A,0E,41,DF,1D,A0
100 DATA 21,40,00,22,05,01,EB,21,20,A0,01
110 DATA 30,00,ED,B0,C3,00,01,66,C6,07,AF
120 DATA 32,E5,9C,C3,00,25,00,00,00,00,00
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



R-TYPE

```
10 REM Invincibilite sur R-TYPE version Disk
20 REM Pour le pack 'Les A d'or'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A589:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>12731 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ";L:POKE &A562,L+47
90 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DU DISK...":CALL &BB06
100 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
110 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
120 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,20,CD
130 DATA 7F,A5,21,00,44,11,00,A0,01,00,02,ED,B0,21,00,40
140 DATA 16,08,CD,7F,A5,21,00,46,11,00,02,01,00,12,ED,B0
150 DATA EB,16,09,D5,CD,7F,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,0E
160 DATA 20,F1,21,00,A0,11,40,00,01,00,02,ED,B0,F3,31,00
170 DATA 02,3E,37,32,9C,71,21,77,A5,11,00,10,01,40,00,ED
180 DATA 53,5A,00,C5,ED,B0,C9,3E,C9,32,A6,91,C3,FD,85,1E
190 DATA 00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00
```

POWER DRIFT

```
10 REM Finir toujours 1er sur
15 REM POWER DRIFT version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
60 IF SUM<>3227 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&79
110 ?"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
130 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,A2,91,3E,4E,32,1E,A0
140 DATA CD,11,A0,C9,1E,00,16,25,21,00,90,0E,44
150 DATA DF,1E,A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00
```

CHICAGO 90

```
10 REM Temps infini sur CHICAGO 90 version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 OPENOUT"JOYSTICK":MEMORY &57F:CLOSEOUT:MODE 1
40 INPUT" CPC 464 (1) OU CPC 6128 (2) ";V
50 IF V=1 THEN LOAD"CH64":POKE &F5D,&A7:CALL &580
60 IF V=2 THEN LOAD"C6128":POKE &FC0,&A7:CALL &580
```

TITAN

```
10 REM Vies infinies sur TITAN version Disk
20 REM Pour le pack 'Les A d'or'
30 REM Faites CTRL-SHIFT-ESC pour changer de level
40 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
50 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
60 FOR N=&A500 TO &A58F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
80 FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
90 IF SUM<>12464 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
100 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DU DISK...":CALL &BB06
110 MODE 0:BORDER 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
120 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
130 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,02,16,20,D5
140 DATA CD,7F,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,26,20,F1,21,00
150 DATA E0,CD,7F,A5,21,00,E0,11,00,92,01,00,13,ED,B0,11
160 DATA 00,03,01,00,05,ED,B0,21,00,E0,16,27,CD,7F,A5,F3
170 DATA 21,5D,A5,11,40,00,01,40,00,D5,ED,B0,C9,21,00,03
180 DATA 11,00,A5,01,00,05,ED,B0,21,00,E0,01,00,16,ED,B0
190 DATA 21,C7,1B,22,83,15,21,00,C3,22,19,1A,C3,00,10,1E
200 DATA 00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00
210 DATA 00,1A,0D,14,0E,02,01,18,0C,0F,06,03,13,09,10,19
```



LES EDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.

Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.

Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.

Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').

Allez dans le menu écriture.

Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...

Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",

Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.

Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.

Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

METHODES POUR UTILISER LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

XENON II

Pour passer le premier niveau il faut se placer au raz du bus de l'écran et tirer a l'endroit ou il y a deux voies, prenez celle de gauche , surtout évitez les chenilles ne pensez pas trop a prendre des points.

arrivé au stade final du ler level vous verrez un giga poulpe tout d'abord détruire les batteries sur les murs puis reculer pour éviter les mines que lance le poulpe. pour le détruire tirer lui vos supra tirs sur son oeil...

pour passer le deuxième niveau sachez gardez votre ultime énergie.. pour le mastodonte de la fin , passer par un des cotés , sans tirer car les chenilles explosent et vous avec!!! quand vous verrez l'oeil du monstre empressez vous de le détruire. allez dans le coin et prenez le haut de votre écran et redescendez par l'autre côté, même manoeuvre pour l'autre. Il vous faudra ensuite redescendre pour détruire l'oeil central qui se trouve tout en bas et au centre de ce monstre.

(N'GUYEN NHU PHONG)

XENON II

Ce qu'il faut acheter et quand l'acheter:

PREMIER TABLEAU: Dans le premier magasin, achetez : Health , Super Nashwan. Dans le second magasin vendez : Rear Shot, ,achetez le Double Shot, le Side Shot.

SECOND TABLEAU: Premier magasin Achetez:Side Shot Second magasin: vendez :Side Shot

TROISIEME TABLEAU:

Premier magasin achetez: Health, Rear Shot, Second magasin: vendez: tous les Rear Shot, achetez: Side Shot, Laser,Power-up.

QUATRIEME TABLEAU:

Premier magasin: vendez:Rear Shot, Side Shot

NB: Essayez d'utiliser le plus que possible vos meilleures armes, et de terminer avec 2 Canons,2 lasers ,et soit le Side Shot , soir le Rear Shot.

RAPPELEZ VOUS! DEPENSEZ TOUJOURS VOTRE ARGENT DANS LE MAGASINS CAR VOUS NE POUVEZ REPARTIR AVEC.

CENTER FOLD SQUARES

```
REM Listing à taper en GFA Basic'Permet de
REM visualiser toutes les images de CENTERFOLD
REM SQUARES. MODIFICATION D'UNE PARTIE SAUVEGARDE.
REM NUMEROTEZ LES PIN-UP A PARTIR DE LA COLONE DE
REM GAUCHE, DE HAUT EN BAS.
PRINT "NUMERO DE LA FILLE (ENTRE 1 ET 11) : "
INPUT N%
E=-1
FOR J=1 TO 11
FOR I=1 TO 14
READ A
IF J=N%
GOSUB ECRITURE
ENDIF
NEXT I
NEXT J
DATA 6,22,4,13,1Ø5,114,72,95,69,41,127,126,Ø,Ø
DATA 3Ø,22,11,23,12Ø,55,11,73,84,44,127,78,85,125
DATA 29,22,6,15,1Ø5,114,72,9Ø,69,41,127,126,Ø,Ø
DATA 2,4,3,13,99,114,74,88,69,41,127,126,Ø,Ø
DATA 2,22,24,17,121,114,75,95,69,4Ø,127,126,Ø,Ø
DATA 4,22,4,6,117,114,75,92,69,4Ø,127,126,Ø,Ø
DATA 2Ø,1,3,7,119,55,13,73,84,42,127,79,85,125
DATA 29,22,24,17,121,114,72,81,69,41,127,126,Ø,Ø
DATA 15,5,5,13,126,55,89,91,8Ø,57,11Ø,94,117,Ø
DATA 28,28,74,82,34,114,72,73,1Ø1,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA 28,22,4,13,1Ø5,114,72,92,69,4Ø,127,126,Ø,Ø
PROCEDURE ECRITURE
N$="SAVDGAME.CFS"
OPEN "U",#1,N$
E=E+1
SEEK #1,E
POKE 3ØØØØØ,A
BPUT #1,3ØØØØØ,1
CLOSE #1
END
ENDIF
RETURN
```



GRAND PRIX MASTER

```
'    Temps infini sur GRAND PRIX MASTER
' à taper en GFA Basic (3.Ø de préférence)
'                par les DANBIOSS
DIM joystick%(512)
danbiss%=VARPTR(joystick%(Ø))
danboss%=BIOS(4,Ø,L:danbiss%,1,133,Ø)
danboss%=danbiss%+&H143
IF PEEK(danboss%)=1
  POKE danboss%,Ø
  danboss%=BIOS(4,1,L:danbiss%,1,133,Ø)
  PRINT "Temps infini installé"
ELSE IF PEEK(danboss%)=Ø
  POKE danboss%,1
  danboss%=BIOS(4,1,L:danbiss%,1,133,Ø)
  PRINT "Temps infini désinstallé"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la DKde GRAND PRIX MASTER"
  END
ENDIF
```

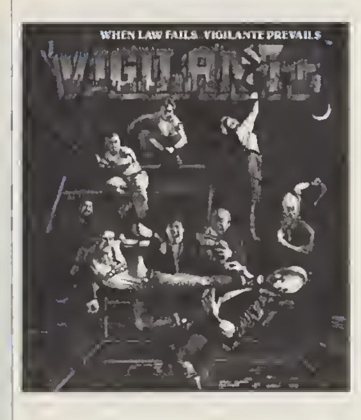
L.E.D. STORM

```
' Energie infinie pour L.E.D. STORM
'  uniquement pour 52Ø ST à taper en GFA 3.Ø
'     par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de L.E.D. STORM"
PRINT "     Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=254
adr%=m%+&HA
var1%=&H479ØØØ1
var2%=&H33FCØØ3F
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Energie infinie installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Energie infinie désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la DKde L.E.D. STORM"
  END
ENDIF
```

MAD MIX GAME

```
' Vies infinies pour MAD MIX GAME
'     à taper en GFA 3.Ø par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de MAD MIX GAME"
PRINT "     Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,388,Ø)
IF LPEEK(m%+&HDE)=&H33FCØØØ3
  DPOKE m%+&HEØ,&HFF
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,388,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&HDE)=&H33FCØØFF
  DPOKE m%+&HEØ,&H3
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,388,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la DK de MAD MIX GAME"
  END
ENDIF
```

VIGILANTE



Pour choisir un round, lorsque l'écran titre apparaît, pressez les deux boutons et posez en haut à gauche du CD1. Gardez les enfoncé. Votre round peut maintenant être sélectionné en pressant en haut et en bas.

Lorsque vous affrontez le Boss, allez tout d'abord au van et laissez le vous sauter dessus. A partir de là , quelque soit sa distance par rapport à vous, vous pourrez le frapper (cela ne marche que lorsqu'il se trouve à vôtre gauche).

HAWKEYE

Mettez le jeu en pause lorsque vous joué, pressez la touche HELP et appuyer sur 'FIRE'. Voilà, vous disposez maintenant de vies infinies.

En pressant la touche +, sur le pavé numérique vous passerez au tableau suivant.

CHARIOTS OF WRATH

Pour avoir les vies infinies, pressez la touche ". " durant le jeu.

Touches pour les armes:
(: petites balles
) : petites balles doubles
/ : petites balles triples
* : grosses balles moyennes
7 : grosses balles larges
8 : petit lance flammes

Curseurs d'armes spéciales:
Haut : grosses boules de feu
Bbas : très gros double canon
Gauche : double canon
Droite : triple canon
Touches d'armes spéciales:
undo : Très gros triple canon
help : Double missiles
clr home :Lance flamme
b : Fuel supplémentaire
d : Plusd'énergie
f : Augmenter la puissance des armes spéciales
f1 : Aller à la fin du niveau
f1-f1Ø : Sélection des robots

LAST DUEL

Pausez le jeu avec f9, puis appuyez sur help, shift gauche, et"1". Redémarrez le jeu et la touche f8 donne 5 vies supplémentaires;les touches de fonction font aller au niveau désiré.

STARQUAKE

Voici les mots de passe :
- HINDI - LUANG
- SOLUN - FLIED
- BORNO - ROKEA
- SOCHI - TABET
- TSOIN - CHING
- CWORE - KWANG
- DAVRO - KALED

QUADRALIEN

Voici quelques codes pour les tableaux suivants :

- 2ème : 17Ø961
- 3ème : Ø1Ø665
- 4ème : 61Ø169

SOLOMON'S KEY

Tapez "Ploppy" au clavier pendant le jeu, vous aurez des vies infinies.

DOGS OF WAR

En jouant, tapez "TIMBO" puis pressez la touche "F5 ". Vous êtes devenu invulnérable.

DRAGON SPIRIT

Pour passer à n'importe quel tableau sans vous prendre la tête, réalisez une téléportation et tout en jouant, mettez le jeu en pause en pressant la touche F9 . Puis, tapez "DRAGON HEAD" puis pressez la touche "F1Ø ". Pour passer d'un tableau à un autre, appuyez sur le numéro correspondant avec les chiffres situés en haut du clavier.

STRIDER

Pour activer le cheat mode vous permettant de passer d'un tableau à un autre, mettez tout simplement le jeu en pause en pressant "F9". Maintenant, tenez la touche "HELP" enfoncée, le "SHIFT" de gauche, et le "1" du clavier principal. Relâchez ensuite les trois boutons et pressez "F1Ø " afin de recommencer. Maintenant, pressez les touches "1" et "5" afin de passer d'un tableau à un autre, et "F1" et "F4" afin de vous déplacer dans les stages de chaque tableau.

TIMES OF LOVE

Une petite aide :

Le parchemin marron (brown scroll) tue tous les monstres.

Le parchemin blanc (white scroll) gèle tous les monstres pour un temps limité.

Le parchemin vert (green scroll) téléportation ne peut être utilisé que 2 fois.potion blanche (white potion) elle redonne l'énergie au maximum. Potion verte (green potion) remet aussi l'énergie au maximum. Les bottes qui donnent de la vitesse sont à treela et la hache magique à lankwell.

(IAN ALEXANDER)

ALTERED BEAST

Pour tuer le monstre du 1er niveau il faut se mettre juste a côté de lui et lui donner des coups de pied.

Pour celui du 2ème niveau, il faut tirer dans son oeil et quand il lance des boules il faut se servir de son bouclier et il faut se rapprocher de lui jusqu'à le toucher.

Pour avoir des armes plus puissantes et pour pouvoir se transformer, il faut tuer les cocons qui brillent qui libèrent un globe.

(GLORIAN olivier)

DYNAMIT DUX

Pour pouvoir parcourir les tableaux sans trop de problèmes avec votre petit canard allez le plus haut possible et avancez tout en restant en haut (valable pour tous les niveaux)

(THIBERGUE JULIEN)

DRAGON NINJA

Tapez dans la page des high-scores level one please dragon 34 pour le niveau 1 pour le niveau 2 tapez level two please dragon 62 , pour le niveau 3 tapez level three please dragon 13.

(MARSILY David)

HARD DRIVIN

Pour gagner le championnat il faut au début de la course faire un demi tour et passer sous le pont. continuer et prendre la route qui va tout droit. Arrivé au "check point", le dépasser puis faire un demi tour ensuite, il faut refaire le chemin fait précédemment jusqu'au finish. victoire!!!

(HOULLIER Julien)

MR HELI

Pour avoir les vies infinies , recherchez avec un éditeur de secteur la séquence Ø4 79 ØØ Ø1 d5 98 et remplacez-la par la séquence Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 d5 98.

(VAAST Antoine)

ACTION FIGHTER

Appuyerz- sur les différentes touches :

L=vie supplémentaire

A (2 fois ou plus) = toutes les armes.

Pour passer les niveaux app2 ou 3 dans le jeu pour passer au niveau voulu puis commencer la partie.

(N'GUYEN philippe)

BLOOD MONEY



Pour activer le cheat mode, appuyez de toutes vos forces sur la touche "HELP" et vous aurez des vies infinies.

Un autre bonus en tapant sur les touches "1" pour avoir plus de fric, pez, tune, brouzouf... et sur "4" pour accéder au magasin qui vous permettra d'acheter des armes.

SPHERICAL

Voici quelques codes:

Vollmilch	Stage 9
Compact Disk	Stage 19
Week End.	Stage 29
Robert Redford.	Stage 34
Coffee Machine	Stage 42
Soft Scrolling	Stage 54
Seagull	Stage 62

Attention! Ils sont en QWERTY (remplacer les "m" par "?", les "a" par "q", les "w" par "z").

(CHAVANE EMMANUEL).

MICKEY MOUSE

Pour pouvoir changer de tour simplement en pressant la touche "F3", "insert" et tapez "61315688" et pour finir "insert". La tour est jouée...arfff.

STRIDER

Au deuxième niveau pour tuer le robot, juste après avoir pris l'arme, on doit attendre qu'il arrive et lui tirer dans le bras.

Au troisième niveau pour tuer les deux dinosaures, il faut leur tirer dans la tête jusqu'à ce qu'ils meurent, ensuite pour le monstre de la fin il faut monter sur la première branche mais s'accrocher à la deuxième en direction du monstre et tirer jusqu'à sa fin.

Au 4ème pour la boule, il faut monter et descendre juste à côté de la boule, en tirant.

Au 5ème même chose mais en descendant dans le tuyau, il faut être complètement à droite.

Pour le niveau 1 et 5, quand la machine lance des lasers et que votre épée est trop courte, il faut se mettre le plus près possible de la machine, accroupi, et tirer.

(DI-MEO Eric).

PACMANIA

Après avoir épuisé vos deux crédits, attendez jusqu'à ce que le sélecteur de tableaux apparaîsse, ne faites rien. En attendant un peu, un compte à rebours avant le démarrage apparaîtra. Pressez alors le fire pour reprendre la où vous vous étiez arrêté avec deux nouveaux crédits.

ROBOCOP

Pour tuer le robot à la fin du premier stage, rester au milieu de l'écran et sauter (barre espace), en tirant. Pour réussir à le détruire il faut que votre niveau d'énergie soit à la moitié s'il se situe en dessous, vous avez peu de chance.

Au niveau 2: après avoir descendu les 2 marches, allez à gauche, il y a une caisse, baissez-vous et tirez: votre énergie remontera considérablement.

Pour identifier le bandit commencez par les cheveux, puis les yeux, le nez, la bouche, le menton et les oreilles, c'est la meilleure solution pour éviter de perdre trop de temps.

(BRUSSEAU Jérôme).

BATMAN THE MOVIE



SECTIONS 1 ET 5:

Tuez les ennemis dés qu'ils apparaissent de n'importe quel côté de l'écran. Pour franchir les énormes fossés , restez en une position où vous pouvez tirer et crocheter vôtre corde diagonalement. Franchissez alors les fossés et faites feu dés que vous atteignez l'autre côté afin de libérer la corde. Assurez vous cependant lorsque vous vous balancer de ne pas heurter un mur où un ennemi. Pour vous assurer de ne pas atterrir trop loin lorsque vous vous élancez, tirez sur la corde et descendez afin de savoir s'il se trouve un niveau en dessous de vous. Si c'est le cas, vous pouvez vous élancer. Tuer Jack Napier est du tout cuit. Lancez lui simplement un Batarang tout en évitant les bombes qu'il vous lance dessus. Tuer le Joker est plus difficile et nécessite de grands réflexes.

En arrivant en haut de la Cathédrale,marchez jusqu' à voir le Joker. Essayez de le tuer (vous le manquerez). Utilisez la corde diagonalement à lui. Il basculera et tombera alors de l'échelle le suspendant de son hélicoptère. Tirez lui dessus lorsqu'il tombera afin d'entendre son rire!

SECTION 2:

Si vous le pouvez, restez sur le côté de la route. Regardez la flèche de l'indicateur et , en même temps, gardez un oeil sur la Batmobile, en évitant les autres voitures. Dés que l'indicateur monte , pressez le fire pour crocheter la batcorde sur la lampe.

SECTION 3:

Dépêchez vous ! Si , après un moment, vous n'avez identifié qu'un couple d'éléments , mettez le jeu en pause en pressant F5. La musique continuera mais le compte à rebours s'arrêtera. Vous disposez maintenant d'assez de temps pour assembler le puzzle.

SECTION 4:

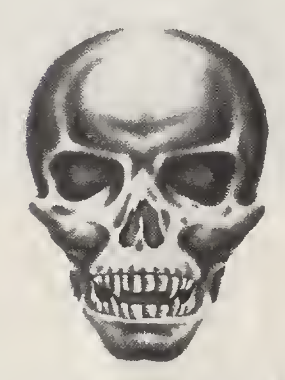
Restez à trois pas à droite de l'écran; Coupez les cordes dés que vous les verrez. N'essayez pas de couper les cordes lorsque les ballons sont descendus. Attendez qu'ils s'élèvent de nouveau.

BATMAN THE MOVIE

Au niveau 2 avec la batmobile il faut aller a gauche puis a droite et ainsi de suite de cette façon vous n'aurez aucun mal a terminer ce niveau .

(VAIRON Benoît)

ZOMBI



Pour avoir de la lumière, il faut d'abord , prendre les gants, les faire paraître dans l'icône et cliquer sur 'utiliser' prendre le fusible et le mettre dans la boîte a fusibles (23) ouvrir le standard (19) avec les clefs du bureau (6) en prenant l'ascenseur cliquer sur le bouton rouge qui est sur le standard.

pour déplacer les camions : prendre les clefs qui sont au standard(19) descendez aux camions en vous assurant que les 3 autres homme sont dedans car une fois les issus bloquées vous pourrez de nouveau rentrer que quand les hells angels seront là. Allez au camion cliquez sur le volant et sur l'accélérateur faites la même chose pour les 3 camions.

Pour faire venir les hells angels : tuez tous les Zombies et les mettre dans la chambre froide (21) prendre la radio(6) et cliquez utiliser.

pour prendre de l'essence : prendre le bidon (1) et le tuyau (14) posez le bidon devant le camion des hells angels et ouvrez le réservoir affichez le tuyau dans l'icône et cliquez utiliser le bidon sera alors rempli...

Pour mettre l'essence dans l'hélicoptère : posez le bidon devant lui, ouvrir le réservoir et avec le tuyau vert affiché dans l'icône cliquez 'utiliser' et le réservoir sera rempli.

Pour décoller : cliquez à gauche du tableau de bord et appuyez sur le manche et n'oubliez pas de faire monter tous les hommes.

Liste pour l'ordinateur : list, électricité, nuit, Zombi dead, bye.

inventaire des objets :
armoire :
gants et bidon
sport :
corde
électronique :
fusible
pharmacie :
trousse de secours
vidéo z :
cassettes
bureau :
radio et clef terrasse
armurerie :
fusil et 2 pistolets
micro informatique avec un ATARI 520
mac gropack :
pour la faim et la soif
outillage :
hache, torche, marteau, tournevis
meubles :
pour le sommeil
hifi :
pour voir la cassette
jardinage :
tuyau vert
librairie :
livre
escalier pour la cave
boucherie :
pour la faim et la soif
opticien :
jumelles
standard :
3 clés pour les 3 camions
terrasse :
pour hélicoptère
chambre froide :
pour déposer les Zombies
chariot :
pour le transport d'objets
boûte à fusibles :
pour mettre le fusible qui manque, chariot d'enfant :
pour le transport d'objets.

Vous pouvez voir sur le toit la camionnette des hells angels avec les jumelles

Les hells angels sont comme les Zombies.

Les camions et l'hélicoptère ne marchent que le jour.

(Bob,Jacke,Joe)

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation car nous, au bureau,on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur..etc ,de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

**** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...***

TV SPORT FOOTBALL

```
CLEAR;;1Ø24:CLEAR,9ØØØØ&
DIM NN$(18),AT(18,4)
STAR:OPEN"DFO:STAT/TDAT"FOR INPUT AS 1
A$=INPUT$ (LDF (1),1):CLOSE 1
PT1:CLS:INPUT"QUEL EST LE NOM DU QUART ARRIERE DE EQUIPE?";NOM$
PRINT"ATTENDEZ S.V.P...":FORI=1TO LEN (A$)
IF ASC (MID$(A$,i,1))<>ASC(MID$(NOM$,1,1)) THEN GOTO PT 1A
FLAG=Ø:FOR J=1TO LEN (NOM$)
IF ASC(MID$(A$,I+J-1,1))=ASC(MID$(NOM$,J,1))THEN FLAG=FLAG+1
NEXT TJ:IF FLAG<>LEN(NOM$) THEN GOTO PT 1A ELSE GOTO PT2
PT 1A:PRINT"QUART ARRIERE INTROUVABLE - REESAYEZ S.V.P."
WHILE INKEY $ ="":WEND:GOTO PT1
PT2:FOR J=1 TO 18:SST=I=(J-1)* 25: NN$(J)=MID$(A$,SST,17):NEXT J
FORTJ=1TO4:FORK = 1TO18:SST = I+45Ø+(J-1)*18+(K-1)
AT(K,J)=ASC(MID$(A$,SST,1)):NEXT K:NEXTJ
P T 3:CLS:LOCATE 1,13:PRINT "NOM":LOCATE 1,37:PRINT"VITESSE"
LOCATE 1,47:PRINT "FORCE":LOCATE 1,57:PRINT"MANOEUVRES"
LOCATE 1,67:PRINT"ABILITE"
FOR J=1 TO 16:LOCATE J+2,1 :PRINT J:LOCATE J+2,5:PRINT "-";NN$(J)
LOCATE J+2,4Ø:PRINT AT(J,1):LOCATE J+2,5Ø:PRINT AT (J,2)
LOCATE J+2,6Ø:PRINT AT(J,3):LOCATE J+2,7Ø:PRINT AT(J,4):NEXT J
INPUT"(C)HANGER,(S)auvegarder,(Q)uitter";Q$
IF Q$<>"C" AND Q$<>"Q"THEN GOTO PT3
IF Q$="S"THEN GOTO PT4
IF Q$="Q"THEN GOTO PT1
INPUT"QUEL EST LE NUMERO DU JOUEUR A CHANGER?";NNU
INPUT"QUEL CARACTERISTIQUE VOULEZ-VOUS CHANGER? (VITESSE=1,FORCE=2,etc.)";AAT
INPUT"INSCRIVEZ LE CHANGEMENT SOUHAITE DANS CETTE CATEGORIE?(1-8);AT (NNU,AAT)=NUA:GOTO PT3 NUA
PT4:B$=B$+MID$(A$,2,I+45Ø-1-1)
FOR J=1TO4:FORK=1TO18:B$=B$+CHR$(AT(K,J)):NEXTK:NEXTJ
B$=B$+RIGHT$(A$,LEN(A$)-(45Ø+I+72-1))
OPEN "DFO:STAT/TDAT"FOR OUTPUT AS 1:WRITE#1,B$:CLOSE1:GOTO STAR
```

CONTINENTAL CIRCUS

```
'Trainer On/Off de Continental Circus
'En GFA BASIC AMIGA fait par Christophe PARIS
'©1989 JOYSTICK HEBDO
'faire run et suivre les instructions
'Inserez l'original deprotege en DFØ: que lorsque
'l'ecran flache
'Ce listing ne fonctionne que sur certains Amiga
'Dans le cas ou ça ne marcherait pas faites une
'copie de sauvegarde et utilisé la avec ce listing
OPENW #1,Ø,Ø,64Ø,2ØØ,Ø,4Ø96
PRINT AT(1Ø,8);"CONTINENTAL CIRCUS trainer"
prg:
PRINT AT(15,1Ø);"Credits illimites ?(o/n)";
INPUT r$
IF r$="o"
  GOTO trainer
ENDIF
IF r$="n"
  GOTO normal
ENDIF
GOTO prg
trainer:
POKE &H7ØØØØ,Ø
GOTO go
normal:
POKE &H7ØØØØ,1
go:
FOR i=&H7F5ØØ TO &H7F5ØØ+256-1
  READ a$
  a=VAL("&h"+a$)
  POKE i,a
  toto=toto+a
NEXT i
jeux=&H7F5B4
IF toto<>17435
  PRINT "Erreur de data !....."
  END
ENDIF
PRINT AT(12,15);" Inserez la 'deprotegee' en DFØ:"
PRINT AT(12,16);"et appuyez sur le bouton gauche";
PRINT " de la souris"
CALL jeux
DATA 23,7C,ØØ,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,24,23,7C,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ
DATA 28,23,7C,ØØ,ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,2C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4
DATA 4E,AE,FE,38,26,7C,ØØ,Ø4,ØØ,46,45,F9,ØØ,Ø7,ØØ
DATA ØØ,4A,12,67,1Ø,27,7C,53,39,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,37,7C
DATA 5E,3F,ØØ,Ø4,6Ø,ØE,27,7C,4E,71,4E,71,ØØ,ØØ,37
DATA 7C,4E,71,ØØ,Ø4,33,7C,ØØ,Ø3,ØØ,1C,23,7C,ØØ,ØØ
DATA Ø4,ØØ,ØØ,24,23,7C,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,28,23,7C,ØØ
DATA ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,2C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,4E,AE,FE,38
DATA 33,7C,ØØ,Ø4,ØØ,1C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,4E,AE,FE
DATA 38,33,FC,4Ø,ØØ,ØØ,DF,FØ,9A,23,FC,ØØ,Ø7,F5,9C
DATA ØØ,ØØ,ØØ,B4,4E,4D,46,FC,27,ØØ,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ
DATA Ø4,2D,7C,13,57,9Ø,86,ØØ,42,4E,F9,ØØ,FC,ØØ,ØØ
DATA 23,FC,ØØ,Ø7,F5,CØ,ØØ,ØØ,ØØ,8Ø,4E,4Ø,46,79,ØØ
DATA DF,F1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,BF,EØ,Ø1,66,ØØ,FF,FØ
DATA 2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,2Ø,7C,ØØ,FE,88,CØ,22,7C,ØØ
DATA Ø7,F5,ØØ,43,E9,FE,D2,24,49,3Ø,3C,Ø1,2D,12,D8
DATA 51,C8,FF,FC,25,7C,4E,71,4E,71,ØØ,42,4E,EA,ØØ
DATA 16,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

TOOBIN

```
'Trainer On/Off de TOOBIN
'En GFA BASIC AMIGA fait par Christophe PARIS
'©1989 JOYSTICK HEBDO
'faire run et suivre les instructions
'Inserez l'original deprotege en DFØ: que lorsque
'l'ecran flache
'Ce listing ne fonctionne que sur certains Amiga
'Dans le cas ou ça ne marcherait pas faites une
'copie de sauvegarde et utilisé la avec ce listing
OPENW #1,Ø,Ø,64Ø,2ØØ,Ø,4Ø96
PRINT AT(1Ø,8);"Toobin trainer + (Credits )"
prg:
PRINT AT(15,1Ø);"Credits illimites (o/n)";
INPUT r$
IF r$="o"
  GOTO trainer
ENDIF
IF r$="n"
  GOTO normal
ENDIF
GOTO prg
trainer:
POKE &H7ØØØØ,Ø
GOTO go
normal:
POKE &H7ØØØØ,1
go:
FOR i=&H7F5ØØ TO &H7F5ØØ+272-1
  READ a$
  a=VAL("&h"+a$)
  POKE i,a
  toto=toto+a
NEXT i
jeux=&H7F5C4
IF toto<>1948Ø
  PRINT "Erreur de data !....."
  END
ENDIF
PRINT AT(12,15);" Inserez la diskette en DFØ: "
PRINT AT(12,16);"et appuyez sur le bouton gauche";
PRINT " de la souris"
CALL jeux
DATA 23,7C,ØØ,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,24,23,7C,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ
DATA 28,23,7C,ØØ,ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,2C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4
DATA 4E,AE,FE,38,26,7C,ØØ,Ø4,ØØ,46,45,F9,ØØ,Ø7,ØØ
DATA ØØ,4A,12,67,1Ø,27,7C,53,39,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,37,7C
DATA 5E,3F,ØØ,Ø4,6Ø,ØE,27,7C,4E,71,4E,71,ØØ,ØØ,37
DATA 7C,4E,71,ØØ,Ø4,33,7C,ØØ,Ø3,ØØ,1C,23,7C,ØØ,ØØ
DATA Ø4,ØØ,ØØ,24,23,7C,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,28,23,7C,ØØ
DATA ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,2C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,4E,AE,FE,38
DATA 33,7C,ØØ,Ø4,ØØ,1C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,4E,AE,FE
DATA 38,33,FC,4Ø,ØØ,ØØ,DF,FØ,9A,23,FC,ØØ,Ø7,F5,9C
DATA ØØ,ØØ,ØØ,B4,4E,4D,46,FC,27,ØØ,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ
DATA Ø4,2D,7C,13,57,9Ø,86,ØØ,42,4E,F9,ØØ,FC,ØØ,ØØ
DATA 33,FC,ØF,ØØ,ØØ,DF,F1,8Ø,46,79,ØØ,DF,F1,8Ø,6Ø
DATA FØ,23,FC,ØØ,Ø7,F5,DØ,ØØ,ØØ,ØØ,8Ø,4E,4Ø,46,79
DATA ØØ,DF,F1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,BF,EØ,Ø1,66,ØØ,FF
DATA FØ,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,2Ø,7C,ØØ,FE,88,CØ,22,7C
DATA ØØ,Ø7,F5,ØØ,43,E9,FE,D2,24,49,3Ø,3C,Ø1,2D,12
DATA D8,51,C8,FF,FC,25,7C,4E,71,4E,71,ØØ,42,4E,EA
DATA ØØ,1C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

DUNGEON MASTER

Quelques sorts pour se mettre en forme :
ya bro ros:
traces magiques
vi bro :
bouclier contre le poison des ir sar :
obscurité
ful bro neta :
bouclier anti feu
oh kath ra :
foudre
zo :
ouverture de porte
des ew :
sort anti-fantômes

R-TYPE

Une fois dans la table des high scores, tapez "SUMITA." (en n'oubliant pas le point). Le cheat mode sera alors activé, et grâce à vos nouvelles acquisitions, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour arriver au neuvième tableau.

RALLY CROSS



Lorsque vous aurez atteint le cinquième tableau, commencez à jouer normalement puis suivez la voie de chemin de fer jusqu'à ce que l'écran devienne blanc. Vous disposez maintenant de 24 Tokens que vous pourrez utiliser tout au long du jeu.

HILLSFAR

Lorsque vous ramassez les clés, enfoncez simplement la touche "F" et tout vous sera révélé.

APB

Pour vous débarrasser de toutes les voitures, contentez vous d'appuyer sur le bouton de feu et laissez tourner la sirène, et toutes les voitures se feront un plaisir de s'écarter de vôtre chemin.

XENON II

Un tout petit truc : n'acheter pas l'arme "Burner". Elle ne sert à rien.

CRAZY CARS II

1 ETAPE :
prendre la sortie 15 de droite, prendre la sortie 7Ø de gauche.
2 étape :
prendre la sortie 191 de gauche, prendre la sortie 666 de gauche, prendre la sortie 16Ø de gauche.
3 étape :
prendre la sortie 285 de droite puis la sortie 6Ø de gauche .
4 étape :
prendre la sortie 7Ø de droite , prendre la sortie 1Ø de gauche puis celle de droite la 18Ø.
5 étape :
il y à un passage automatique a la 666 prendre la sortie 6Ø de gauche il y a un autre passage automatique à la 89.
6 étape :
prendre la sortie 4Ø de droite, prendre la sortie 89 de gauche et pour finir prendre la sortie 16Ø de droite.

Pour passer un barrage sans une égratignure passer au milieu des deux panneaux à 327 km/h.
Lorsque l'on a un accident passer la vitesse low et rester en accélération pour repartir a une vitesse supérieure à Økm/h.
lorsqu'une voiture est devant vous, doublez la sur la droite pour ne pas ralentir et perdre du temps.
(VASSEUR Julian)

PHANTOM FIGHTER

Quand la page de présentation apparaît appuyer sur le bouton droit de la souris et vous aurez des vies infinies.
(MATHON Wilfrid)

STRIDER

Niveau 1 :
Quand le piège ou les pics montent et descendent il faut se mettre à la hauteur des canons puis sauter en diagonale ainsi, vous vous retrouverez au dessus du piège et il vous suffira de descendre à droite pour ne pas perdre de vies. pour l'ennemi qui fait des roulades il suffit de sauter en diagonale quand il vous fonce dessus, puis de le bloquer contre le mur de droite et de tirer sans arrêté. pour le piège aux lasers, il suffit de se mettre contre le canon, de s'accroupir et de tirer sans arrêt. pour la chenille de fin de niveau montez sur le mur de droite et placez vous au dessus de l'endroit où les murs forment un angle vous devez voir le sol de l'étage supérieur et tirer à chaque fois qu'elle passe.

Niveau 2 :
Pour le gorille du début de niveau faites la glissade sur le dos tout en tirant dès qu'il apparaît , quand vous serez derrière lui, suivez le tout en tirant dans ses bras si vous le suivez régulièrement, il ne peuvent pas vous tuer. pour les trois karatekas de fin de niveau accrochez vous d'une main sous eux et tirez leur dessus quand ils se posent.

Niveau 3 :
Pour les indigènes armés de boomerangs, faites la glissade sur le dos en tirant ou accrochez vous sous eux et tirez sans vous faire toucher pour les deux animaux préhistorique tuez d'abord l'indigène à droite puis positionnez vous à l'endroit où le sol forme un angle et tirez quand ils s'approchent . ils vous passeront dessus sans vous tuer à condition que vous soyez accroupis, et, ensuite accrochez les quand ils vous tournent le dos en les suivant et en tirant faites attention aux poissons. Pour le monstre de fin de niveau accrochez vous sous la seconde branche vous devez donc vous trouver entre les deux branches et à peu près au milieu de la largeur de l'arbre et tirez quand il approche . les tirs et ses pics ne vous atteindront pas.

niveau 4 :
dans la salle de gravitation où se trouve la grosse boule allez à droite et retournez vous quand la boule monte ainsi vous tournerez autour d'elle et il suffira de lui tirer dessus pour la détruire. pour le dernier ennemi l'homme avec le crochet, faites un saut en diagonale dès que vous le voyez de manière a atterrir derrière lui cela fait, accroupissez vous et tirez rapidement.

Niveau 5 :
Dans la salle de gravitation utilisez le même principe que pour le niveau 4 une fois la boule détruite prenez soin de descendre à droite dans le trou sinon vous tomberez dans un précipice. pour le piège aux lasers prenez modèle sur le niveau 1 pour le gorille faites comme au niveau 2 mais cette fois concentrez vos tirs uniquement sur ses mains.
(STRAUSS Jérôme)

BEACH VOLLEY



Je vous conseille déjà de perdre le premier point !!!
Puis, lorsque l'ordinateur servira, récupérez la balle et montez votre joueur en haut à droite et smatchez. S'il vous contre récupérez la balle, puis allez en bas à droite il vous contrera une nouvelle fois, alors, il vous suffira de remonter en haut à droite et de smatcher et le point sera gagné...
faite de même pour toutes les équipes.
(THIEBAUX Jérôme)

TIME SCANNER

Si vous appuyez sur les deux "SHIFT" en même temps quand le message "Ball in play" apparaît. Cela vous donnera de 5000 à 50000 points en plus dans votre escarcelle. Petits veinards...

PANDORA



Dès le début, il faut suivre le sens de la flèche et passer habilement les 2 robots pour entrer dans la salle du SEC-OFFICIER,

puis prendre sur la table le laser rifle. Ceci fait, se diriger dans la salle de l'ENGINEER pour lui prendre son ID-ENGINEER. Se munir du laser-rifle pour tuer le thief et lui voler le sonic blaster pour tuer le ICE LORD. Après cela, aller dans la salle du lieutenant commander et lui prendre "le code BLACK" et le ID-Lt.Commander, se munir de ce dernier pour passer le champ magnétique du commander. Lui voler tous ses codes (grey, blue, scarlet), et son IK-Commander. Il faut alors redescendre pour aller chez le capitaine. Le champ magnétique s'ouvre avec le ID-Commander. Si vous avez perdu des forces lors d'un de vos combats, prenez le Mobianbrain qui remonte votre énergie. Fouiller le cadavre du capitaine pour lui prendre la SDI-CORD et le CODE-WHITE. Lui laisser le ID-Lt.commander et le Mobianbrain, (si vous l'avez précédemment acquis), qui ne servent plus à rien. A présent, retournez au cadavre de l'ICE LORD et continuez votre chemin. Pour passer le champ magnétique, il faut se munir de ID-Engineer. Dès que vous l'avez passé, prenez le ID-commander pour circuler librement parmi les ordinateurs. Maintenant, il vous faut aller dans la salle où un ordinateur vous permettra de détruire PANDORA. Suivre les instructions de l'ordinateur: insérez le SDI et choisissez les 3 codes qui permettront de détruire la BASE.

(MAURIN Cyril).

TEENAGE QUEEN

Une fois sur 2, elle prend la parole, lorsqu'elle dit "S Stay", vous devez parier 25, elle dira "S drop", et ainsi vous lui "grignoterez" son pesos. Ce n'est pas la peine de vouloir changer les cartes car cela fait perdre du temps. Quand c'est à vous de parler, et que vous avez un jeu correct dite "call" vous changerez vos cartes qui ne vous plaisent pas, si votre jeu est acceptable (double paire avec aux mains une paire de dames ou plus), pariez de 1Ø à 15. Si dans les 3 premières images, alors que vous parier dix ou quinze, elle parie 2Ø, laissez tomber et reprenez la technique du "grignotage", dans les images 5 à 8, quand pariez quinze ou plus et qu'elle suit ou augmente la mise, posez vous des questions sur votre jeu, s'il en vaut la peine, (brelon à partir de 1Ø) ou plus, continuez à partir des images 7,8 il lui arrivera de dire souvent quand c'est à son tour de parler de dire "S bet 5", voici la marche à suivre pour lui enlever un bon morceau de son pactole, quand elle dit "S bet 5", vous devez cliquez sur "call", (il faut au moins avoir une paire de dames ou plus "changer 3" cartes (ou moins suivant votre jeu), ensuite, elle changera 3 cartes, c'est à vous, dites "S bet 5", elle parie aussi, c'est à vous, dites "S bet 5"; elle vous suit toujours c'est à vous dites, "S bet 15 ou 2Ø", elle va dire "call" pour voir votre jeu et ainsi sera obligé de remettre 15 ou 2Ø (suivant votre pari), sur le tapis, c'est ainsi que vous enlevez un morceau de magot, quand vous avez vraiment un jeu de tocard, prenez drop ou alors essayer le bluf et mettez "Bet 25", quand c'est son tour de parler et qu'elle dit "S bet 2Ø ou 25" laissez tomber sauf si vous avez un super jeu, autre chose pour retirer le jeu, appuyez sur "capslock", et ainsi vous verrez l'image entière, à partir de l'image 11, quand vous appuyez sur "capslock", elle poussera des petits gémissements de plaisir, normalement avec cette technique vous devriez voir toutes les images et la fin entre 1h3Ø et 2h. de jeu.

(NICOLAS Etienne).

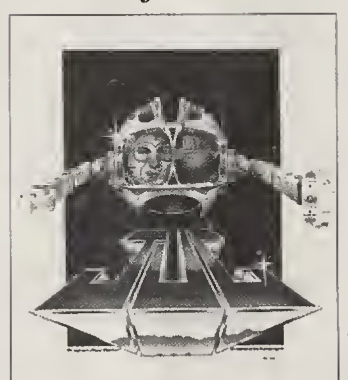
CASTLE WARRIOR



Pour tuer les chauve-souris du 1er niveau, regardez leurs ombres sur le sol, pour récupérer leurs positions. Pour le serpent renvoyez simplement les boules de feu vers lui et pour le robot il faut renvoyer la boule de feu qui est au centre quand il revient d'un des côtés du mur. Pour le 2ème niveau et le 4ème, envoyez les javelots dans la tête du dragon. Pour le 3ème niveau les stalactites scintillent avant de tomber. On peut remarquer un remous dans l'eau avant que le poisson rouge sorte de l'eau (gauche de la rivière). Pour le 5ème niveau dès que le siège Zandon est contre la paroi, balancez-lui un coup d'épée, ainsi de suite jusqu'à ce qu'il soit nase. A la fin, il se transforme en potion, mais attendez que le siège se bloque au bord sinon vous tombez dans le gouffre. Pour le 6ème niveau le seul conseil est de viser bien et d'allumer votre autofire.

(DE LA VAISSIERE Laurent).

JUG



D=DROITE
X=TELEPORTATION
G=GAUCHE
H=HAUT CLE A PRENDRE
B=BAS

ZONE 1 SECTOR 1
D, H, G, X se téléporter, H, G, H, D, H, G, B, I le prendre, H, D, B, G, B, D, B, G, H, D, H, G, H, D, H, H, H, D, I le prendre, D, B, B, B, D, FIN

ZONE 1 SECTOR 2
D, X se téléporter, D, B, I le prendre, D, B, G, B, D, B, G, B, G, H, G, D, I le prendre, B, G, G, H, H, H, G, FIN

ZONE 2 SECTOR 1
D, D, B, G, B, D, B, G, B, B, D, B, G, H, D, I le prendre, G, B, G, H, D, H, G, H, X se téléporter, H, X se téléporter, H, G, I le prendre, D, B, G, B, D, FIN

ZONE 2 SECTOR 2
D, B, D, B, G, B, I le prendre, G, H, D, H, G, G, B, D, B, G, B, D, I, le prendre, G X se téléporter, B, G, G, G, H, G, FIN

ZONE 2 SECTOR 3
D, D, I le prendre, G, B, G, X se téléporter, G, I le prendre, D, X se téléporter, D, H, H, D, B, D, H, D, H, D, B, G, X se téléporter, D, H, D, B, B, B, D, FIN

ZONE 3 SECTOR 1
D, H, D, H, D, H, D, H, D, I le prendre, G, B, G, B, G, B, G, B, B, D, B, D, B, D, B, D, I le prendre, G, H, H, D, H, G, H, G, FIN

ZONE 3 SECTOR 2
D, H, H, H, D, H, G, H, D, X se téléporter, G, I le prendre, D, X se téléporter, G, B, D, B, D, I le prendre, G, H, G, H, D, X se téléporter, G, B, G, B, D, X se téléporter, H, D, H, G, B, B, B, G, B, B, D, FIN.

(après il recommence, mais avec le sector 1 zone 4.).

(SAYMAN Mustafa).

MARCHE A L OMBRE

Pour avoir le moteur , il faut demander au vendeur de billet de concerts "où habite Germaine" il vous dira "demandez au fou de la gratte " le fou est un peu plus loin c'est le bonhomme qui joue de la guitare , attention, ne pas le taper... demandez lui où habite Germaine, il vous le dira . La maison de Germaine est derrière lui... interrogez Germaine elle vous dira "le moteur est dans une impasse" allez 2 fois sur la droite vous tomberez sur l'impasse il ne vous reste plus qu'à trouver le moteur (au centre de l'écran).

(THOMAS Xavier)

DRAKKEN

Allez au bloc 1420 de la disquette personnages (nous parlons en octets) :

1er caractères :

17ème = compteur fric le mettre 'FF'

46ème = compteur force

47ème = dexterité

48ème = resistance

49ème = intelligence

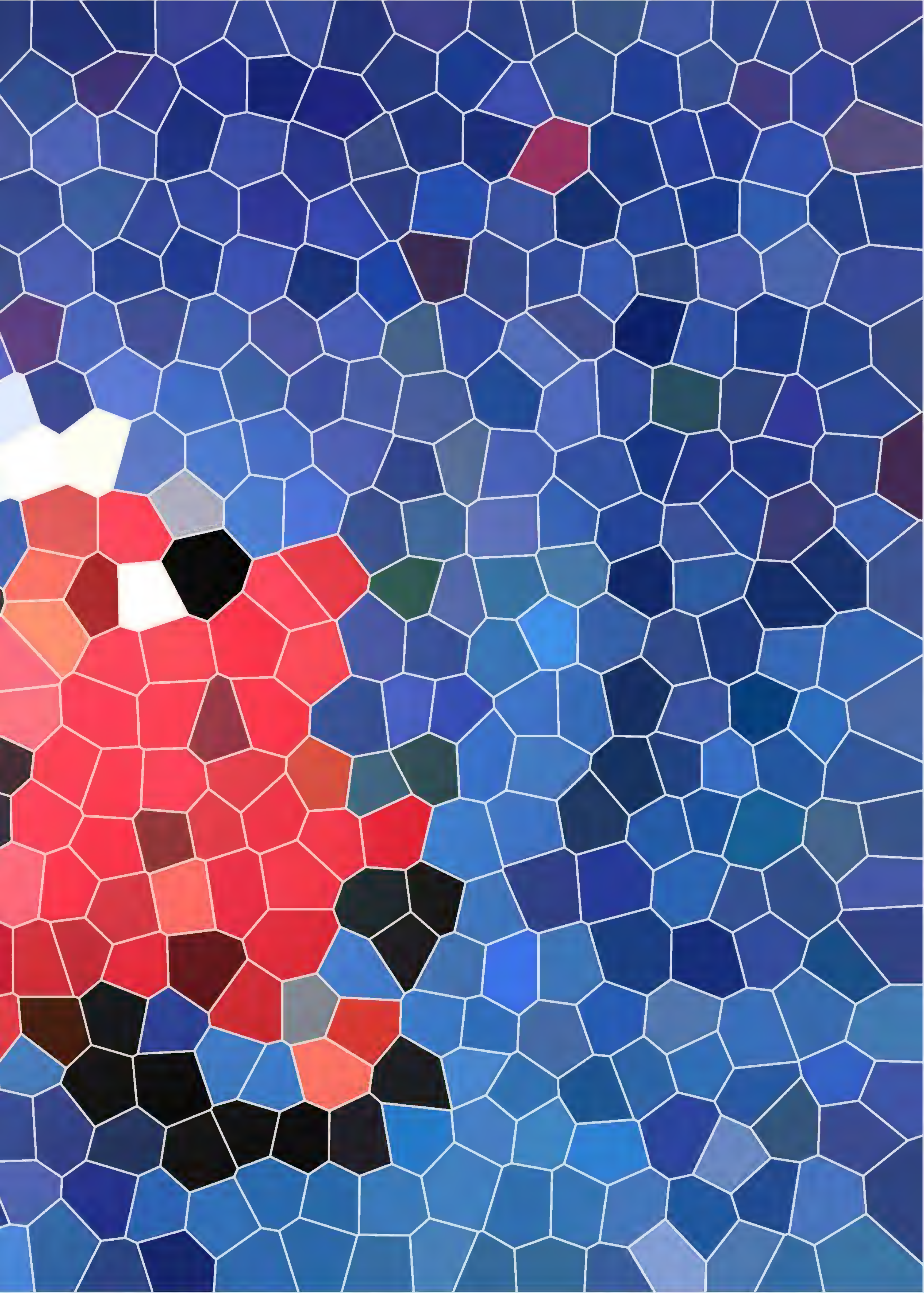
4Aème = instruction

4Bème = chance

53ème et 55ème points de vies (les mettres aux mêmes niveaux tout deux sinon big bug)

5Fème et 60ème points de magie (les mettres aux mêmes bniveaux tout deux sinon big bug) (LAURENT)





POWER CARTRIDGE (UTILISATION DES POKES)

Cette extension, permet de modifier des valeurs à l'intérieur de la mémoire de l'ordinateur. Pour utiliser les pokes donnés dans le magazine, ouvrez les yeux et suivez nos explications :

- Charger un logiciel de jeu dont vous possédez le poke
- Appuyer sur le bouton magique situé sur la Power Cartridge
- Faire F7 pour baisser la flèche de choix (vous êtes maintenant sous BASIC)
- Taper le poke comme indiqué dans JOYSTICK (ex : POKE 2555,Ø)
- Return

(si dans le poke que JOYSTICK vous donne, il y a l'adresse d'éxécution c'est à dire 'SYS et un chiffre' il vous suffit juste de le taper après le poke, et vous n'aurez plus besoin de passer par 'LA POWER CARDRIDGE')

Vous avez maintenant un jeu avec des vies infinies !!!)

- Represser le bouton magique
- Aller avec F1 (en haut) et F7 (en bas) au menu "CONTINUE"
- Return

LISTINGS

La méthode est encore une fois la même...Il suffit de taper le listing que JOYSTICK vous donne et de le sauvegarder sur disquette ('SAVE "Nom du Programme",8') ou k7 ('SAVE'). Ensuite faites RUN et suivez les instructions du programme.

THE NEWZEALAND STORY

```
1 REM Crédits et vies infinis + Invulnérabilité
2 REM pour NEWZEALAND STORY par LUCAS
1Ø POKE 646,5:POKE 5328Ø,1
2Ø POKE 53281,1:PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=Ø TO 51:READ A
4Ø POKE I+349,A-5:NEXT I
5Ø PRINT "INSEREZ THE NEWZEALAND STORY"
6Ø INPUT "ET PRESSEZ 'RETURN'",OK$
7Ø POKE 816,93:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø
8Ø POKE 5328Ø,PEEK(162):LOAD
9Ø DATA 37,17Ø,249,174,37,146,191,8,174
1ØØ DATA 117,146,192,8,174,6,146,193,8
11Ø DATA 1Ø1,174,128,146,92,6,174,6,146
12Ø DATA 93,6,1Ø1,174,1Ø1,146,2Ø2,16
13Ø DATA 174,178,146,148,17,146,75,13
14Ø DATA 146,79,75,81,5,13,79,73,88,5,5
```



RICK DANGEROUS

```
1 REM BALLES, BOMBES ET VIES INFINIES
2 REM POUR RICK DANGEROUS PAR LUCAS
1Ø POKE 646,5:POKE 5328Ø,1
2Ø POKE 53281,1:PRINT CHR$(147)
3Ø FOR I=Ø TO 79:READ A
4Ø POKE I+49375,A-5:NEXT I
5Ø FOR I=Ø TO 49:READ A
6Ø POKE I+32Ø,A-5:NEXT I
65 IF T<>16945 THEN 3ØØ
7Ø PRINT "INSEREZ RICK DANGEROUS"
8Ø INPUT "ET PRESSEZ RETURN";OK$
9Ø POKE 5328Ø,PEEK(162)
1ØØ SYS 49375:LOAD
11Ø DATA 167,239,165,197,147,45,8
12Ø DATA 145,46,8,1Ø1,174,9,146
13Ø DATA 189,8,174,79,146,19Ø,8
14Ø DATA 174,2Ø4,146,191,8,174,48
15Ø DATA 146,192,8,174,135,146,193
16Ø DATA 8,81,242,251,174,37,146
17Ø DATA 257,23Ø,174,69,146,258,23Ø
18Ø DATA 174,6,146,259,23Ø,17Ø,8,2Ø6
19Ø DATA 231,213,23,174,1Ø6,146,19Ø
2ØØ DATA 8,174,244,146,191,8,146,193
21Ø DATA 8,174,138,146,192,8,81,194
22Ø DATA 8,178,18,225,174,178,146,149
23Ø DATA 13,174,238,146,151,13,174,15
24Ø DATA 146,152,13,174,146,146,153
25Ø DATA 13,146,156,13,174,19Ø,146
26Ø DATA 154,13,174,48,146,155,13,174
27Ø DATA 139,146,157,13,174,47,146
28Ø DATA 158,13,1Ø1,79,73,88,5,5,5,5
3ØØ PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
```


BATMAN

```
1 REM ENERGIE, TEMPS ET VIES INFINIS
2 REM POUR BATMAN PAR LUCAS
1Ø PRINT CHR$(147):FOR I=Ø TO 63
2Ø READ A:POKE I+352,A:NEXT I
3Ø PRINT"INSEREZ BATMAN"
4Ø INPUT "ET PRESSEZ RETURN";OK$
5Ø SYS 352
6Ø DATA 32,86,245,169,112,141,24Ø
7Ø DATA 3,169,1,141,245,3,76,167
8Ø DATA 2,169,76,141,84,3,169,13Ø
9Ø DATA 141,85,3,169,1,141,86,3
1ØØ DATA 76,Ø,8,169,146,141,87,1
11Ø DATA 169,1,141,88,1,172,32
12Ø DATA 2Ø8,76,89,3,169,173,141
13Ø DATA 23,19,141,217,19,141
14Ø DATA 219,18,76,Ø,4,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
```

COMMODORE

ELIMINATOR

Voici quelques codes :
Deuxième tableau: Agonic.
Troisième tableau: Blonde.
Quatrième tableau: Cliche.
Cinquième tableau: Dimple.
Sixième tableau: Edible.
Septième tableau: Female.
Huitième tableau: Goblin.
(LUCAS)

POWER DRIFT

Lorsque vous arriverez à une colline, restez au milieu de la route et vous ne serez pas heurté par d'autres voitures dans la mesure où elles restent toujours sur le côté gauche où le côté droit de la route.

INDY

Pour avoir des vies infinies ;
POKE 32552,173
Pour avoir des fouets infinis:
POKE 37255,173
Pour avoir des torches infinies :
POKE 35756,123
Pour redémarrer le jeu :
SYS 32Ø92

PHOBIA

A la fin de la partie, ignorez le message "Rewind Tape" et laissez la cassette défiler afin de charger le tableau suivant.
(LUCAS)

THE REAL GHOSTBUSTERS

Lorsque vous mourrez, ne rembobinez pas la cassette, laissez la au contraire, se dérouler afin de charger le tableau suivant, muni d'un maximum de vies et de laserS.
(LUCAS)

NEW ZEALAND STORY

Tenez enfoncés CTRL et la flèche de gauche, ce qui vous permettra de passer au tableau suivant, cependant il vous faudra néanmoins affronter le monstre de la fin du tableau.
(LUCAS)

ALTERED BEAST

Sélectionnez une partie à un joueur et jouez jusqu'à ce que vous soyez sur le point de perdre vôtre dernière vie. Maintenant insérez rapidement le joystick dans l'autre port et pressez le bouton de feu, et si vous disposez de deux joysticks, utilisez les. Cette méthode vous permettra de doubler vôtre nombre de vies.

CABAL

Si vous arrivez au deuxième tableau ou plus loin et que vous perdez toutes vos vies, ne rembobinez pas la cassette. Laissez la défiler et le tableau suivant se défilera. Vous pourrez alors redéfinir les options, de plus, rien ne vous posera plus de problème et vous redémarrerez la partie avec 4 vies et 1Ø grenades.

RALLY CROSS SIMULATOR

Sélectionnez le mode Deux Joueurs et complétez la première épreuve. Lorsque viendra le tour du second joueur, vous devrez mourir au train, et avec un "Hey Presto" le premier joueur reviendra à la vie.

GEMINI WING

Pour obtenir des vies infinies:
POKE 4518,173:SYS 4Ø96
Quelques codes :
Mr Wimpy (level 2).
Classics (level 3).
Whizzkid (level 4).
Gunshot (level 5).
Doodguys (level 6).
D.Gibson (level 7).
Pour vous débarrasser de l'hélicoptère, transformez vous simplement en moto et revenez en arrière, il disparaîtra.

THUNDERHAWK

Pour avoir des vies infinies :
POKE 22528,234
POKE 22529,234
SYS 16384
(DELACROIX Frédéric)

BATMAN (PINGOUIN)

Pour avoir des vies infinies :
POKE 33215,96
(DELACROIX Frédéric)

INDY

Appuyez sur les touches 'F I S H', maintenant vous pouvez utiliser les touches 1 à 5 pour vous déplacer dans le tableau, et 6 pour changer de tableau.

SPECTRUM

1943

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 48721,2Ø1
Pour avoir des bombes infinies :
POKE 53114,Ø

BALL BREAKER

Pour choisir son nombre de vies :
POKE 35695,Nb

BALL BREAKER II

Pour choisir son nombre de missiles :
POKE 35729,Nb

BRAVESTARR

Pour avoir du temps infini :
POKE 59295,2Ø1
Pour avoir accés à toutes les zones :
POKE 6ØØ45,2Ø1

MAG MAX

Pour avoir des vies infinies :
POKE 5847Ø,68
POKE 58471,Ø
Pour que les ennemis ne tirent plus :
POKE 59389,2Ø1

SLAP FIGHT

Pour choisir son nombre de vies :
POKE 48456,Nb
Pour être invulnérable :
POKE 51292,2Ø1

TARGET RENEGADE

Pour avoir des vies et du temps infini :
POKE 59911,Ø
POKE 62936,Ø
POKE 62949,Ø
POKE 62969,Ø

EVERYONE'S A WALLY

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 58155,2Ø1
POKE 622Ø1,Ø

GOODY

Pour avoir tous les personnages :
POKE 46163,2Ø1

KOKOTONI WILF

Pour désactiver la collision des sprites :
POKE 289Ø1,2Ø1
Pour que les ennemis ne tirent plus :
POKE 29199,2Ø1

NEMESIS

Pour avoir des vies infinies et des ennemis qui ne tirent pas :
POKE 51949,Ø
POKE 5214Ø,Ø
POKE 52144,Ø
POKE 52145,Ø
POKE 52146,Ø
POKE 52385,127

SPACE HARRIER

Pour choisir son nombre de vies de départ :
POKE 41499,Nb
Pour avoir des vies infinies :
POKE 46551,Ø

WONDER BOY

Pour avoir des vies infinies :
POKE 34632,Ø
Pour choisir son tableau de départ :
POKE 33353,Niveau

VIGILANTE

Démarrez le soft en mode couleur Yukki et commencez à jouer. Puis, enfoncez tout de suite autant de touches qu'il vous sera possible. Ceci vous mènera à la table des high scores. Attendez alors que le menu apparaisse, puis pressez "1" afin de recommencer la partie, cette fois muni de vies infinies pour la totalité des cinq tableaux.

NEW ZEALAND STORY

Si vous arrivez à des marches et ne pouvez les escalader, tout ce que vous avez à faire est d'appuyer sans arrêt sur la touche Jump jusqu'à ce que vous arriviez directement en haut. Sachez de plus que pour obtenir le mega fire enfoncez les touches L L I P'.

RENEGADE III

Pour avoir des vies infinies :
POKE 385ØØ,Ø

TOP GUN

Pour avoir des vies infinies au joueur 1 :
POKE 2646Ø,Ø
(CHABOT NICOLAS)

SEGA

FANTASY ZONE

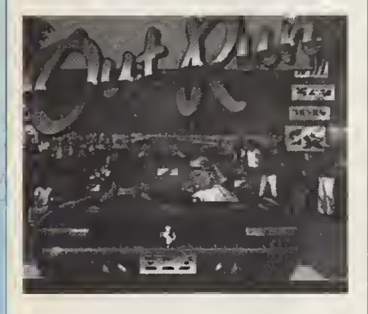
Achetez toutes les pièces de moteur et ainsi les armes de vôtre vaisseau ne seront jamais épuisées.

ACTION FIGHTER

A la présentation, tapez "SPECIAL" à la place de votre nom et vous démarrerez le jeu avec A,B,C et D et serez invincible. Vous pourrez toujours vous écraser, cependant, prenez garde lorsque vous conduisez.

OUT RUN

il existe un moyen de gagner en puissance d'accélération. lorsque vous êtes sur le point de passer de la vitesse normale à la



plus rapide (how de hight) relâchez le bouton 2 et passez alors à la vitesse supérieure. vous atteindrez beaucoup plus vite la vitesse maximum..

(SIMON DAVID)

FANTASY ZONE

Un truc précis et terriblement infaillible lorsque la créature de bois apparaît anéantissez la en lui tirant 16 fois dans la bouche.

(SIMON DAVID)

FANTAZY ZONE III

Pour la troisième ,quatrième, sixième, et septième créature, placez vous au dessus d'elles et lâchez des heavy bombs vous les exterminerez beaucoup plus vite.

(SIMON DAVID)

VIGILANTE

Pour l'option select round il faut pousser la manette en haut à gauche puis appuyer sur le bouton 2.

(FRAYARD JOËL)

TEDDY BOY

Pour accéder au cheat mode, quand vous êtes à la page de présentation ; faire haut, bas ,droite, gauche, et donner les renseignements au tableau, vous pouvez toujours continuer.

(SOS SEGA)

OUT RUN 3D

Appuyer sur pause l'écran de sélection 2d ou 3d apparaît, appuyez de nouveau sur pause , voici le test son !!!

(SOS SEGA)

ALTERED BEAST

Mode de crédit à l'écran de présentation mettre la manette en haut à gauche tout en appuyant sur le bouton 1 alors vous aurez 5 rectangles de vies au lieu de 3.

(SOS SEGA)

BOMBER RAID

Mettre le rapide fire et vous aurez plusieurs façons de disposer de vos deux avions (tir en parallèle).

(SOS SEGA)

ALIEN SYNDROME

Pour les vies infinies faire haut bas bas bas bas haut'droite gauche droite gauche bouton 2.

(LOISEAU MARC)

SHINOBI

Pour avoir le tableau désiré mettre le joystick en diagonale et presser le bouton 2.

(MARIE FABIEN)

GHOSBUSTERS

Pour commencer le jeu avec 1975800$ entrez AA quand on vous demande vos initiales puis rentrer ≠ 1173468723 et appuyer sur le bouton 1.

(DE SEREVILLE THILBAULT)

POWER STRIKE

Pour avoir 10 vies au lieu des 3 vies normales pressez sur le pad : bas droite bas bas gauche droite haut droite puis pressez le bouton 1.

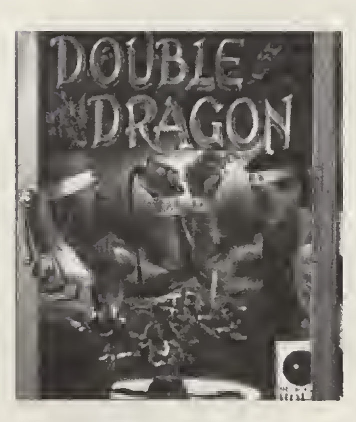
(DE SEREVILLE THILBAULT)

POSEIDON WARS

Pour continuer là où vous êtes mort faites avec le joystick bas quatre fois droite trois fois haut deux fois et gauche. A la page de présentation faites haut, gauche (2 fois), bas (3 fois), et droite (4 fois), et vous pourrez choisir le thème musical.

(IAN ALEXANDER)

DOUBLE DRAGON



Pour arriver au niveau 4 avec un maximum de vies : lorsque vous vous battez avec le géant vert à la fin du niveau 3, laissez tomber votre personnage jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une vie. Dès que le géant meurt (il clignote), se jeter une nouvelle fois dans le précipice puis continuer le jeu. Vous arriverez au niveau 4 avec toutes vos vies (c'est appréciable car à ce niveau les vies ne sont pas infinies.).

(BOZELE LAURENT).

MIRACLE WARRIORS

Pour trouver toutes les clés, allez autour du grand désert sur le bas côté gauche de la carte. Pressez le bouton numéro deux et un menu apparaîtra sur le haut côté droit intitulé "SPELL" (MAGIE). Mettez la clé dans le SPELL droit (il s'agit de la clé non encore utilisée), et vous vous retrouverez dans un système de caves. Lorsque vous trouverez le coffre, ouvrez le et vous serez confronté à un gardien. Battez le et vous serez récompensé par une des clés. Continuez de cette façon, pour obtenir les trois clés.

SHINOBI



Lorsque vous approchez de ken oh, sautez sur le mur de derrière lorsque les flammes apparaissent, puis accroupissez vous ou marchez en dessous d'elles, puis sautez et tirez lui dans les yeux. Battre black turtle est très facile ,contentez vous de sauter ,de faire feu,de resauter et de refaire feu et ceci jusqu'à ce qu'il s'effondre. Pour mandrenara, montez jusqu'aux gardes du corps horizontaux et pressez les deux boutons en même temps hyper rapidement ,puis débarrassez vous du méchant. Lorsque vous serez attaqué par lobster, foncez lui dedans en utilisant l'épée puis sautez et tirez lui dessus .Continuer de répéter ce procédé jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le ninja maléfique le sera certainement. Lorsqu'il saute, donnez lui des coups de pied et continuez de lui sauter dessus et lorsqu'il sera dans un coin, donnez lui un coup de pied, des coups de poings ou de tirs non stop.

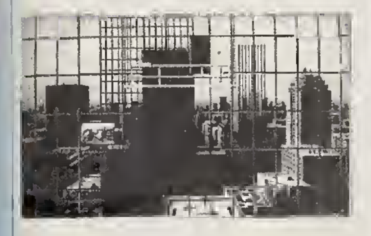
PAS DE NEIGE !



Cette super solution, vous est proposée par :
Julien BONNY

PARTIE 1 : 1989

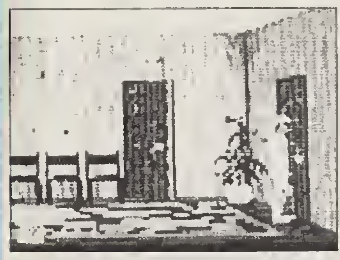
L'ECHAFAUDAGE



- Prendre le seau
- Examiner échafaudage
- Actionner bouton rouge
- Actionner fenêtre à droite

LA PIECE

- Prendre sac plastique sur la poubelle
- Se placer sur le coin à droite près de la plante puis actionner le tapis
- Prendre la clé.



- Dans la salle de bain utiliser le seau sur l'évier
- Actionner le placard
- Prendre insecticide
- Actionner la pompe des WC
- Prendre le petit drapeau rouge
- Placer le seau sur la porte du fond
- Utiliser seau sur porte
- Actionner porte de droite





LE BUREAU

- Ouvrir second placard
- Examiner machine à écrire
- Actionner tiroir sur le bureau



- Prendre le papier
- Examiner la carte
- Utiliser drapeau sur le petit trou

LE PASSAGE

- Attention, il faut faire vite!!!
- Examiner pavé numérique actionner dans l'ordre 4,0,3,1,5. (NDLR : Il examiner à chaque fois et actionner le bouton)

LA SALLE DES MACHINES

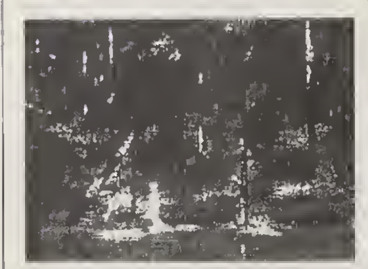
- Utiliser papier dans ouverture



- Appuyer bouton vert
- Appuyer bouton rouge
- Prendre papier documents
- Aller dans le rond blanc.

PARTIE 2 :1305

LES MARECAGES



Attention vous devez maintenant marcher à certain endroit pour ne pas tomber dans les sables mouvant
(NDLR : Si vous poussez la luminosité de votre écran vous verrez les sables mouvants.)
- Aller tous droit puis vers le haut et enfin toujours tous droit
- Utiliser insecticide sur moustique
- Aller tous droit, vers l'arrivée, vous verrez quelque chose briller :
- Examiner éclat
- Aller à gauche.

PRES DU LAC



- Aller au petit arbre
- Examiner le bas de l'arbre
- Utiliser corde sur la branche
- Prendre tunique et pantalon (tous les vêtements quoi!)
- Allez à gauche
- Marchez jusqu'aux poules puis aller à gauche et vous atteindrez un passage (caché par le château)
- Aller à l'arbre
- Actionner arbre
- Prendre les pièces
- Aller à l'auberge
- Utiliser pièces sur le tavernier
- Une fois sorti de l'auberge aller près du garde
- Utilisez le pendentif sur lui



- Après la discussion avec Tonin aller au lac
- Utiliser sac sur lac
- puis rapidement :
- Aller à gauche
- Aller en bas
- Aller près du loup
- Utiliser sac sur loup



- Revenir près du château
- Prendre lance du garde
- Allez à la clairière (ou vous aviez trouvé des sous)



- Utiliser lance sur soutane
- Prendre soutane
- Aller au monastère
(NDLR : La ou vous avez grillé le loup)
- Actionner porte

PARTIE 3 :

LE MONASTERE

Attention il faut marcher dans le même sens que les moines et ne jamais passer par le milieu
- Aller à la porte de droite
- S'approcher du moine
- Sortir,
- Aller porte gauche
- Prendre coupe
- Aller porte du fond
- Utiliser coupe sur tonneau
- Aller porte droite
- Utiliser coupe sur moine
- Examiner moine



- Utiliser télécommande sur meuble
- Aller porte du fond



- Utiliser télécommande sur tonneau

LA SALLE DES MACHINES



Examiner prison de verre jusqu'à ce que vous trouviez la bombe à gaz
- Utiliser carte magnétique sur contrôle.

PARTIE 4 : 4315

LES RUINES



- Fouiller les décombres jusqu'à ce que vous trouviez le chalumeau
- Aller à droite



- Examiner les décombres jusqu'à trouver les fusibles



- Actionner décombres jusqu'à trouver la bouche d'égout
- Actionner bouche d'égout

LES EGOUTS

- Marcher jusqu'à arriver dans un couloir où se trouve un robinet
- Utiliser chalumeau sur robinet
- Marcher jusqu'à arriver à la créature

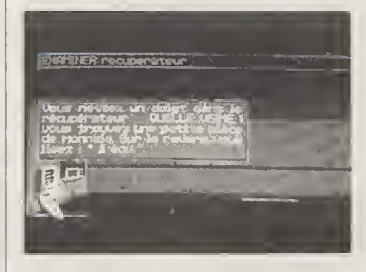


- S'approcher assez près d'elle
- Utiliser chalumeau sur créature

DEVANT LE STATION DE METRO

- Utiliser lance sur caméra

LA STATION DE METRO



- Aller jusqu'au distributeur
- Examiner récupérateur
- Utiliser pièce dans fente à monnaie
- Examiner de nouveau récupérateur



- Utiliser de nouveau la pièce dans fente à monnaie
- Entrer dans le métro

LE SPATIOPORT

- Descender les escaliers
- Utiliser fusibles sur fusibles
- Remonter
- Dés que l'hôtesse se refait une beauté dirigez vous dans la direction indiquée par les flèches
- Attendre.

PRISONNIER DES CRUGHONS



- Utiliser clé sur grille
- Utiliser canette dans aération
- Utiliser journal sur aération

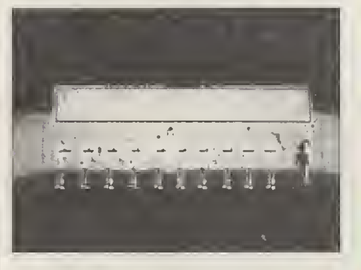


L'ACCUEIL DES TERRIENS

- Attendre



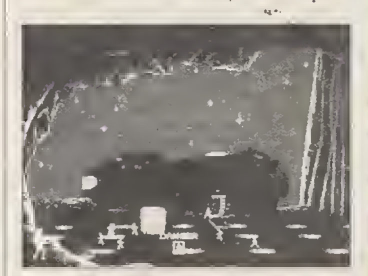
- Regarder



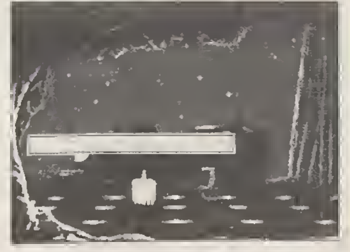
PARTIE 5 : 65000000 AV JC

- Rejoindre loan

PARTIE ARCADE :



- Tirer sur tout ce qui bouge

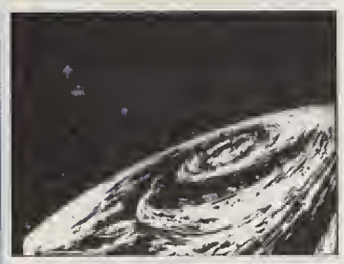


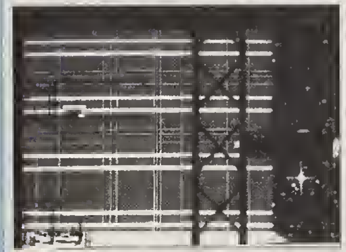
- Examiner Loan (3 fois)
- Utiliser pendentif sur Loan
- Aller au vaisseau
- Examiner crughon
- Monter dans le vaisseau

SALLE DES COMMANDES :

- Utiliser carte magnétique dans fente à carte
- Actionner caisson
- Prendre vêtements
- Utiliser vêtements sur camera
- Entrer caisson
- Actionner caisson
- Regarder (c'est super beau...)



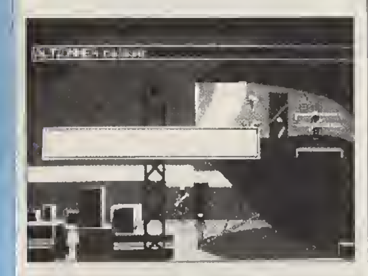




PARTIE FINALE :

L'ANTRE DES CRUGHONS

Avant que les gardes n'entrent :
- Utiliser pilule
- Passer à côté des gardes sans les toucher

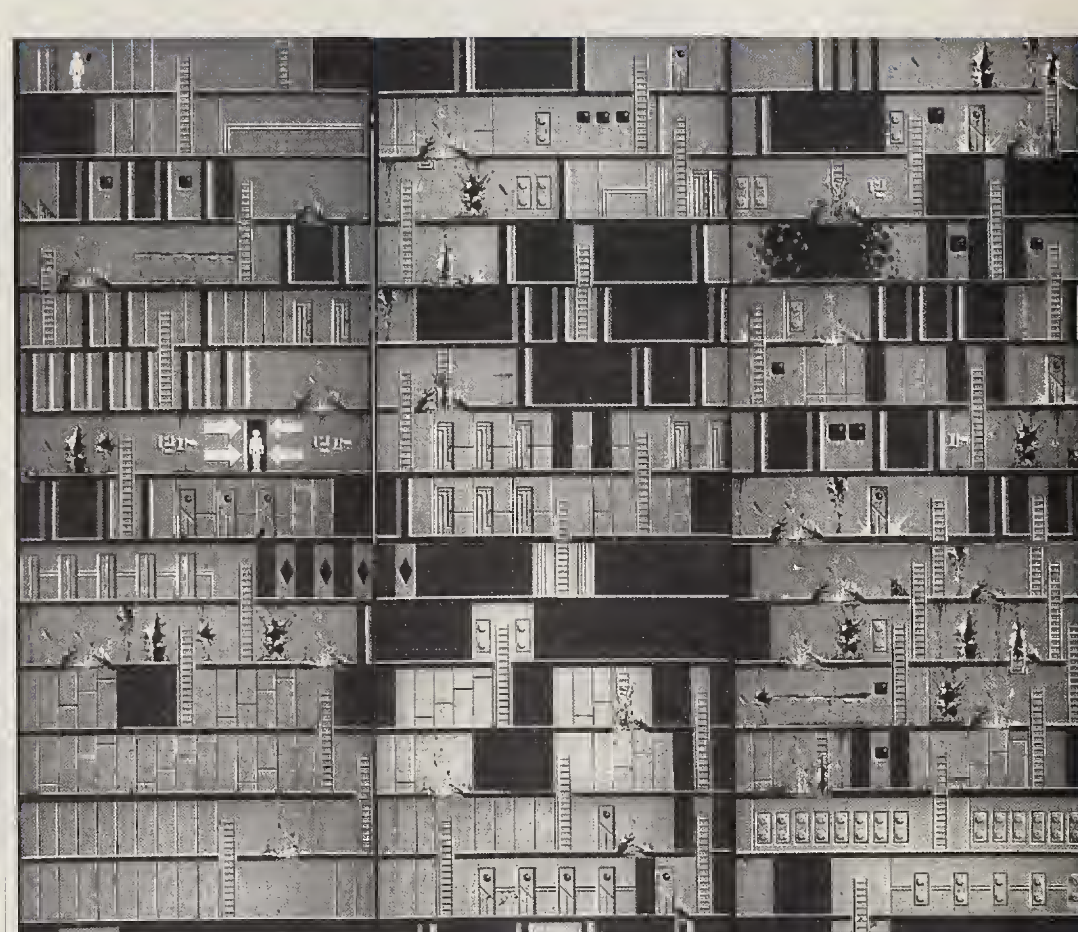


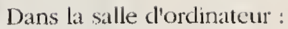
- Allez vite vous cacher derrière les caisses
- Actionner caisse
- Se diriger vers la porte

PARTIE ARCADE :



Aller dans la salle de l'ordinateur mais n'oubliez pas que vous n'avez que 6 minutes, comptez 3 mn pour se rendre jusqu'à l'ordinateur.





Dans la salle d'ordinateur :
- Utiliser carte sur console
- Retourner dans le labyrinthe (il doit vous rester au moins 2 mn 50)
- Aller vite jusqu'à la porte entourée de flèches
- et voilà maintenant admirez...







La dernière phrase sera pour remercier Jamel GUERRAS, pour son aide à la réalisation de ce dossier.



SOLUTION



Cette super solution, vous est proposée par :

Aurélien LANCE

Maintenant le premier qui dit que l'on a passé un truc vachement vieux, aura à faire à Aurélien.

Au passage: si je ne précise pas le moment où l'on doit faire l'action, c'est qu'il faut la faire dès que le tableau commence...Je les ais numérotés, se reporter à la notice pour s'y retrouver. Il est conseillé de relâcher rapidement la mannette après chaque action...

1) se reporter à la notice (repardon...).
2) Aller tout de suite à droite, et lorsque le sol s'écroule aller à gauche. Ace va sauter et pauser sa main, compter environ 2 secondes et aller à gauche, compter une seconde (et demie), (lorsque Ace se retourne à gauche), et aller de nouveau à gauche.
3) Dès que le premier robot flottant tire (à droite) aller en bas, dès que Ace atteint le rocher, aller en haut.
4) Dès que le vaisseau a fait son virage et s'apprête à atterrir, aller en haut.
5) Appuyer sur feu pour tuer le monstre.
6) Aller à droite, et lorsque Ace se courbe, aller en haut.
7) Ca se complique: dès que le tableau commence,la plate-forme mobile monte, et quand elle redescend, aller à droite, et au moment de l'impact entre les pieds d'Ace et de la plate-forme, aller à droite de nouveau.
8) Dès que le monstre sort, aller en bas, et de suite à droite.
9) Aller en bas au même moment qu'en 8, puis de suite à gauche.
10) Dès que la tentacule apparaît, appuyer sur feu.
11) Vous êtes lâché sur le pont, et attendez que 2 têtes bleues apparraîssent derrière vous pour aller en haut.
12) Au croisement, aller en haut.
13) Au croisement, aller à droite.
14) Aller en haut.
15) Dès que les lasers tremblent, aller à droite.
16) Aller à gauche lorsque vous arrivez près du trou.
17) Idem.
18) Au bout du couloir, aller à droite.
19) Près de l'échelle, aller en haut.
20) Le passage le plus dur: le combat au corp-à-corp. appuyer sur feu.
21) Appuyer sur feu.
22) Appuyer sur feu, et lorsque vous êtes sur le dos, aller à droite.
23) Appuyer sur feu, et aller en bas.
24) Appuyer sur feu.
25) Aller en haut, une fois retombé aller en bas.
26) Aller à droite, une fois derrière lui, aller en bas (vous êtes sur son dos).



27) Aller en haut, dès que le tableau change aller vite à gauche.
28) Aller en haut.
29) Aller à droite.
30) Aller à droite.
31) Aller à gauche.
32) Aller à droite.
33) Le laser frappe, et dès que le mirroir en face de vous, brille (il devient tout blanc), aller à gauche, dès que Ace l'a poussé, aller très rapidement à droite...

Borf est ainsi battu sur son propre terrain, il erre maintenant dans sa profonde enfance...

GAGNEZ 50 F. EN PROFITANT DE TOUS LES AVANTAGES JOYSTICK

ABONNEZ-VOUS!

1 an 10 Numéros 200 F au lieu de 250 F

VOS AVANTAGES

REDUCTION

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros 200 F. au lieu de 250 F. Vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, le jour de sa sortie, sans vous déplacer, sans risquer de ne plus en trouver chez votre marchand de journaux...

CADEAU

Chaque mois, 10 ABONNES seront tirés au sort et recevront un soft pour leur bécane. Un abonné ne pourra gagner qu'une fois pendant la periode de son abonnement. Vous ferez paraître vos PETITES ANNONCES, à moitié prix.
(Actuellement 25f. au lieu de 50f.)

PRIVILEGE

Vous recevrez un dessin, serie limitée, de Bruno BELLAMY dédicacé à votre prénom.

MINITEL

JOYSTICK offre à chaque abonné, 60 minutes en 3614 sur son serveur (le prix de la connexion varie entre 10 et 20 f. l'heure) Si vous n'avez pas de minitel, vous pouvez offrir ces 60 mn, à un de vos copains.

CLUB

Vous ferez partie du CLUB des ABONNES, et de ce fait, vous serez consultés à chaque grande occasion, pour donner votre avis

MESSAGE À NOS ANCIENS ABONNÉS

En raison du changement de périodicité, les abonnements de JOYSTICK Hebdo se poursuivront, et le solde sera recalculé sur la base de 20f. le numéro.

LES ABONNES DE JOYSTICK SONT LES ROIS

N'ATTENDEZ PAS.... ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI !!!

BON DE COMMANDE JOYSTICK

☐ **OUI !** Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement à JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F.pour mon abonnement
JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 mn EN 3614 le PSEUDO ....
(ATTENTION, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK)

☐ **Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK Hebdo:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

10 f. par exemplaire et 30 f. pour le Hors série (ENTOUREZ LES NUMEROS CHOISIS DANS LE TABLEAU CI-DESSUS)
Total :

☐ **Je veux commander le TEE SHIRT° JOYSTICK Hebdo** au prix de 70 f. (frais d'expédition compris)
TAILLE: ☐ L / Large ou ☐ XL/ Xtra large
°Dans la limite des stocks disponibles

JE JOINS UN CHEQUE DE ....F A L'ORDRE DE JOYSTICK
53 Avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La DEFENSE

NOM ______ PRENOM ______
AGE ______ ORDINATEUR ______ ☐ dk ☐ k7
ADRESSE ______
______
Code Postal ☐☐☐☐☐ VILLE ______
Avez vous un minitel ? ☐ OUI ☐ NON

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDINATEUR

BOULANT Frederic
DEGRANGE Eric
DEOSSY Frederic
DIMANCHE Nicolas
JAVET Sylvain
LE ROUZIC Arnaud
MARTIN Olivier
MENAGE Olivier
REIGNAULT Frederic
UNTERNER Frederic

AMIGA

CONTACT

67 N°2002915
Ch. contacts sérieux pour éch. de softs sur Amiga. (rép. ass.). Contacter MICHEL Nicolas. 7 R. des Remparts. 67480 FORT-LOUIS.

93 N°2002950
Vds. ou éch. softs sur Amiga et C64., vds. Drive 5"1/4 et Kit Autobootble. (vente séparé). Contacter Fabrice. Tel.: 43.88.09.01.

VENTE

60 N°2002944
Vds. CPC 6128 mono. + nbrx. jx. + rev. + utils. + cordon et lect. K7. Prix : 2200 F. Contacter MARQUES Patrick. 2 les Garrignons. 60600 CLERMONT.

77 N°2002894
Vds. A500 + 1084 + nbrx. discs et nbrx. softs + man. Prix : 5000 F. Vds. aussi 520 ST. Contacter Jacky. Tel.: 60.05.34.62. (ap. 18h.).

92 N°2002898
Vds. cable modem, pour jouer à 2. Amiga ou ST. à Populous. FS2. Stunt, RVF etc...: 100 F. et boitier inverseur, Joys., souris : 200 F. (peu servi). Contacter Denis. Tel.: 42.37.77.06.

93 N°2002929
Vds. ou éch. softs sur Amiga. Contacter BAJOLAIS Fabrice. Tel.: 43.88.09.01.

AMSTRAD

ACHAT

20 N°2002945
Vds. CPC 464 avec lect. de DK. (le tout en b.e.), + nbrx. jx. (a prix d'ami). Contacter Xavier. Tel.: (16).95.70.12.66. (le soir). Urgent!

CONTACT

13 N°2002942
Ch. vie inf. de Shinobi, + présentation de jeu, + listing de protection vente 944 Turbo Cup prix : 150 F. (à déb.). Donne prog. de prés. (tout ceci sur Amstrad DK). Contacter VEILLERE Benoit. Notre Dame de la Garde n° 104. 13600 LA CIOTAT.

17 N°2002884
Salut! Sam-Strad, le Club inf., vous informe qu'il est tjrs. à votre disposition, pour vous env. sa doc. (4,40 F.). A Sam-Strad. 5 R. A. les Varennes. 17000 ROCHELLE.

36 N°2002948
Hacker Mag. Fanzine pour CPC (en 8 pages d'infos), dans une mise en page soignée N° 1 et 2 sortie disponibles pour 3,70 F. (en timbre). Chez Stéphane BARRE. 42 R. Croix Perrine. 36000 CHATEAUROUX.

57 N°2002922
Ch. corresp. sur CPC, pour éch. de jx. sur DK 3" ou 5" 1/4. Vds. lect. DK Vortex (F1-XCPC 6128 + VDOS). (prix à déb.). Ecrire à SCHOBERT Sylvain. 61 R. de la Frontière. 57550 MERTEN.

77 N°2002933
Ech. jx. pour 6128 : R-Type, Barbarian II, Pacland, Silkworm, etc..., rech. jx. : Rick Dangerous, Shinobi, etc... Contacter Nicolas. Tel.: 64.23.64.10. (ap. 18h.).

84 N°2002816
Ch. contacts sur 464 pour éch. de jx., poss. très nbrx. softs DT. : Dble. Dragon, Wec, Barbarian 2, etc... Ch. part. softs. Ecrire à ACHARD Thierry. Quart. des Faysses. 84560 MENERBES.

93 N°2002940
Ech. seulement softs sur 6128, de préférence en rég. Parisienne, poss. : Batman, Strider,.... Contacter CAZIN Christophe. 11 Bld. Félix Faure. 93600 AULNAY SS/BOIS.

94 N°2002879
Vds. DK. 3", pour Ams. (pas cher). Contacter CHERVY Hervé. Tel.: 43.05.64.85. (ap. 18h.).

VENTE

03 N°2002917
Vds. nbrx. jx. Mastertronic (pas cher). ainsi que (Bard's Tale, Heroes Lance...). env. liste à PINAUT J-Philippe. Café de la Loue St. Victor. 03410 DOMERAT.

12 N°2002923
Vds. pour Amstrad, Tuner TV. Pal-Secam (neuf), prix : 850 F. + lect. 5" Vortex F1X (val.: 2700 F.). Cédé à 1500 F. + nbrx. mag. (à moitié prix). Tel.: (16).65.59.04.27.

26 N°2002918
Vds. Amstrad CPC 6128 (attention son en panne) + mon. C.T.M. 644 + nbrx. jx.: (Robocop, Dragon Ninja,), + rangt. de DK + 1 man. Konix Navigator + 1 Joys. Prix : 2300 F. Contacter CHAMBELLAND J.C. Tel.: (16).75.90.81.66. (ap. 20h.).

37 N°2002931
Vds. nbrx. (orig.), poss. Skate Ball, Barbarian II. S'adresser à ALBEROLA Frédéric. 2 Pl. Raspail. 37000 TOURS. Tel.: (16).47.66.96.22.

44 N°2002883
Vds. jx. K7, pour 464 (tous orig.). (btes. et notices comprises.). liste s/dem. Ecrire à GALY Grégoire. 8 R. de la Forêt. 44650 TOUVOIS. (rép. ass.). Merci.

44 N°2002909
Vds. (cause double emploi). CPC 6128 coul. (s/garant. 4/mois). + nbrx. disqs. + nbrx. jx., utils., discolo. 5.1 + man., et livre. (t.b.e.). Prix : 3500 F. Tel.: (16).40.82.52.07.

45 N°2002906
Vds. jx. CPC 6128 DK, softs : R. Dangerous, Double Dragon, Batman. Contacter Fonsi. Tel.: (16).38.88.63.72. ou ALF. Tel.: 38.88.07.69. (ap. 18h.).

49 N°2002889
Vds. nbrx. softs, utils., (Multiplan, Altered Beast, Power, Shinobi.). Ecrire pour liste à DELESTRE Vincent. La Baderie. 49500 LA CHAPELLE S/OUDON.

59 N°2002902
Vds. CPC 6128 coul. + adapt. TV. + jx. (récents) + Joys. + radio + disqs. val.: 6350 F. Vendu à : 3200 F. (état neuf). Tel.: (16).20.29.00.59.

59 N°2002939
Vds. CPC 464 coul. K7 + nbrx. jx. + revues + Joys. Prix : 2000 F. le tout, (à déb.). Contacter Jean-Pierre. Tel.: (16).20.52.32.03. (ap. 18h.).

60 N°2002920
Vds. CPC 464 coul. (t.b.e.) + très nbrx. jx.: (Batman, Opération Wolf...). + livre + K7 demos + offre Console 2600 Atari + 2 Joys. + 2 cartch. Prix : 2200 F. (le tout). Contacter Gaël. Tel.: (16).44.60.01.41. (ap. 18h.).

69 N°2002943
Vds. CPC 464 coul. + 2 Joys. + jx. + Magnum Light Phaser + Tuner MP3 + réveil. Prix : 2900 F. Contacter Jérémie. Tel.: (16).78.81.03.16. (ap. 18h.).

75 N°2002881
Pour CPC 6128, lect. 5"1/4 : 850 F., amplif. stéréo : 350 F., DMP 2160 : 1200 F. Contacter Patrick. Tel.: 43.56.02.70. (le mer. a-p. ou le soir de 19h. à 20h30.). Merci.

75 N°2002895
Vds. Amstrad 6128 + impri. DMP 2160 + nbrx. jx. Prix : 4000 F. Tel.: 43.40.48.40.

75 N°2002946
Vds. CPC 6128 coul. + disqs. Prix : 2500 F. Contacter Patrick. (laisser message au répondeur). Tel.: 43.72.64.64.

77 N°2002907
Urgent! Vds. CPC 464 mon. coul. lect. DK + nbrx. jx., housse, livres, revues. Prix : le tout 3900 F. (à déb.). Tel.: 64.32.48.57. (ap. 18h.).

77 N°2002919
Vds. Amstrad CPC 464 coul. + Turbo Mira Imager + Joys. Speed King + nbrses. K7 : (1000 F.) + jx. + man. d'utilisation + la valise de rangt. Prix : 2000 F. Tel.: 64.05.27.65.

83 N°2002904
Vds. CPC 464 coul. + jx. (Forgotten Worlds, Océan Beach Volley...). + 2 Joys. + livres. Prix : 2200 F. Contacter JANUARIO Xavier. Tel.: (16).56.09.18.94.

91 N°2002892
Vds. Amstrad 6128 coul. + 2 Joys. + très nbrx. jx., nouveautés, DK., revues, (t.b.e.), val.: (neuf) : 17500 F. (à déb. à 6500 F.). Contacter David. Tel.: 69.40.42.61.

91 N°2002913
Vds. CPC 464 coul. + DD1 + nbrx. disc. 3" + doc. + revues + filtre d'écran + housses. Prix : 2800 F. (rech. Tilt avant N°33, faire offre). Tel.: 69.42.92.96. (ap. 18h.).

91 N°2002921
Vds. CPC 6128 coul., (t.b.e.), + nbrx. DK. (utils. jx.,), + 2 Joys. + bte. de rangt. + revue. Prix : 3000 F. (le tout). Tel.: 60.80.21.78. (tous les jrs. et week-end.).

91 N°2002949
Vds. CPC 464 mono. + adapt. coul. + nbrx. DK. (soft: arcade + aventure + utils.). + revues. Prix : 2000 F. (le tout). Tel.: 69.09.85.08.

92 N°2002901
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. + lect. de K7 + Joys. (Cobra + cordon. Prix réel : 6500 F. cédé à 3800 F. (t.b.e.). Contacter Damien. Tel.: 47.41.01.20. (ap. 20h.).

92 N°2002927
Vds. CPC 6128 coul. (ss/garant. 1 mois). + nbrx. disqs. + nbrx. jx. + utils. discolo. 5.1 + TTX., multiplan, man. + livres + bureau. Prix : 3500 F. Tel.: 47.24.24.90.

93 N°2002891
Vds. Amstrad 6128 écran coul. + man. + housse + boitier + DK. + nbrx. jx. Prix : 3000 F. Tel.: 40.10.88.68. (à partir de 19h30. sauf le samedi.).

93 N°2002900
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + Joys. (le tout t.b.e.); + livre. Prix : 2500 F. (à déb.). Contacter GALLOIS Damiens. Tel.: 43.88.63.66.

93 N°2002905
Vds. CPC 6128 (t.b.e.), (très peu servi), avec jx. + languages. Prix : 2900 F. Contacter Patrick. Tel.: 48.94.59.69.

93 N°2002934
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + livres micro application + nbrx. jx. sur DK. Prix : 3200 F. Contacter NEAU Eric. 30 bis av. de l'Abbaye. 93220 GAGNY. Tel.: 43.09.54.90.

94 N°2002893
Vds. CPC 6128 coul. (avec notion détaillée); + nbrx. jx. (classiques ou récents), + Joys. + nbrx. listings et journaux. Prix : 3500 F. (à déb.). Tel.: 48.83.76.73.

95 N°2002910
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. jx. + cordon magnéto. + utils. Prix : 2000 F. (t.b.e.). Vds. aussi Console Sega + jx. (jamais servi). Prix : 1700 F. Contacter Philippe. Tel.: 34.71.15.34. (ap. 19h.).

95 N°2002926
Vds. CPC 6128 + mon. coul. (ss/garant.), poss. Tuner TV. + réveil + nbrx. logs. + livres inf. + meuble Amstrad, (val.: 8000 F.). Vendu : 5000 F. (à déb.). (cause achat Amiga 500.). Contacter Pascal. Tel.: 39.85.44.36. (ap. 18h.).

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE
CADEAU ELECTRON: XE GAME OU 130XE COMPLET

ATARI STE
Complet avec
2 M° Ram
5990 Frs
+ M. Coul
7990 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ M. Coul
6490 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Peritel
Cadeau ELECTRON
3490 Frs
avec
Mon Couleur HR
5490 Frs

ATARI
MEGA ST1
MONIT
SM124 Mono
5990 F

ATARI STE
Complet avec
4 M° Ram
8990 Frs
+ M. Coul
10990 Frs

ATARI 130 XE
+ LECT K7 + JEU
590 Frs

AMIGA 500
+ Moniteur Couleur
PISTOLET + 2 JEUX
5490 Frs

PROMO DISQUES DURS

A590 20M°	4790
MEGAFILE 30	Promo
MEGAFILE 44	8590
MEGAFILE 60	6990

Console
ATARI
XE Game
490 F

EXTENSIONS
520 STF
MEGA 2/4
STE
IMMEDIATES

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

PACK VIDI
DIGITALISEUR
LOGICIEL4096
ST/AMIGA
1990 F

Amiga 500
Starter Kit
5 Logiciels
M. Coul HR
5790 F

DISQUETTES
3,5 DFDD

50	300F
100	575F
500	2750F

DISQUETTES
KONICA DFDD
VERTE/ROSE
129F les 10
1000F les 100

SCANNERS

Handy Scanner	1990
Scanner A4	4990
Scanner Canon	N.C
Scanner 600 TPI	N.C

AMIGA 500 complet
+ Light Phaser (pistolet)
+ 2 jeux (Pow+Capone)
3990 Frs

CONSOLE
NEC PC
ENGINE
ET
LOGICIELS,
DISPONIBLE

STAR LC10
1890 F
STAR LC24
3490 F
Autres: NC

ATARI PC POCKET
2990 Frs
accessoires disponibles
démonstration
permanente

En Stock
Tous les
logiciels
éducatifs
AMIGA/ST

En Stock
Tous les
livres
ATARI ST
AMIGA

42 27 16 00
Vente par
correspondance
Livraison Express
Matériel testé
avant expédition
Nouveautés
3615 ELECTRON
Crédit Gratuit
en 4 Fois



CADEAU
ELECTRON
50 Disquettes pour
l'achat d'un ST
100 Disquettes
ou 1 PACK ATARI XE.
pour l'achat d'un
ST+Monit sauf MEGA1

NOMBREUX
LOGICIELS PC
DISPONIBLES

CREDIT
Immédiat
CREG
CETELEM

Dépannage immédiat
de votre ST*/Amiga
*s/réserve des pièces

VISA

TEL:
(1) 42 27 16 00

Carte
Aurore

95 N°2002941
Vds. ord. CPC 6128 + mon. coul. + très nbrx. logs. + impri. DMP 2160 + Joys. + lect. K7 + livres et revues spécialisées. Prix : 6000 F. le tout. Tel.: 34.13.35.19. (rég. Parisienne.).

ATARI

CONTACT

02 N°2002935
Ch. contact (débutant ou non), pour éch. logs. sur Atari ST. (très sérieux, durable). Env. liste à BECHARD Sébastien. 27 Rte. de Missy. 02880 CHIVRES-VAL. Tel.: (16).23.72.82.72.

06 N°2002932
Vds. CPC 6128 coul. + station Amstrad, (TV., radio, etc...). + nbrx. jx. + bureau informatique + 1 Joys. + (discolo., Hercule etc...). Prix : 4800 F. le tout. (ach. à Noël/88). Tel.: (16).93.97.49.62. (le soir).

37 N°2002914
Rech. contacts sur 520 STE (uniqt.), pour éch. de softs. Tel.: (16).47.56.15.87.

44 N°2002937
Je rech. des personnes sympa. pour des éch. de softs sur STF/STF. (jx., utils., etc...). Pour plus de renseignements. Tel.: (16).40.65.66.62. (ap. 20h.).

95 N°2002928
Ch. personne sérieuse et sympa. pour éch. de softs sur ST/DF Only. Env. liste à ROUEL Franck. 69 Av. Marcel Perrin. 95540 MERY.

VENTE

06 N°2002896
Vds. ou éch. jx. et utils. pour Atari ST. Contacter Jacques. Tel. (16). 93.28.00.73.

15 N°2002947
Vds. 1040 STF + nbrx. DK (de tout) + le bit minitel + 1 Joys. + prise péritel + souris + livres. (t.b.e.). Prix : 3200 F. Contacter Antony. Tel.: (16).71.63.77.53. (HB.).

59 N°2002925
Vds. 520, (très peu servi, t.b.e., garant. 04/90). + revues + log. + jx. (orig.) + DK + Joys. + souris. (val.: 4500 F.). Cédé à 2900 F. Tel.: (16).20.40.65.77. (sauf mer. et vend.).

69 N°2002897
Vds. Atari 520 ST/DF. + impri. SMM804 + livres + logs. + revues + Joys. Prix : 4000 F. C64 : 500 F. Contacter Franck. Tel.: (16).78.51.05.28.

75 N°2002888
Vds. 520 ST. (t.b.e. ss/garant. 1 an.). + GFA. 1 degas, etc...). Prix : 3000 F. + écran coul. : 4000 F. Tel.: 43.87.82.85. (ap. 19h.).

75 N°2002916
Vds. Cable et DK de téléchargt. Prix: 150 F. Ecrire à GLORIAN Olivier. 36 R. de Picpus. 75012 PARIS.

78 N°2002851
Atari 1040 ST. + dble. face + 1 megas + souris + nbrx. DK., jx., utils. + 4 Joys. + liv. (le 10/06/89). + bte. de rangt. Prix : 4800 F. + mon. coul. Atari 1224 SF. + liv. + prise. Prix : 1400 F. Impristar NL10. Prix : 1600 F. Tel.: 39.74.20.23.

RUBRIQUE: ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT

STANDARD

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE
☐ ATARI ☐ SPECTRUM
☐ AMIGA ☐ AUTRES

TARIFS 50 F
Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.
25 F. pour nos abonnés (joindre étiquette d'expedition).

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

JOYSTICK, Petites Annonces
53 avenue Gambetta, 92400 Courbevoie/La Défence

PETITES ANNONCES

83 N°2002903
Urgent! Vds. à bas prix Atari 520 ST + mon. coul. SC 1425 + Joys. + DK + jx. + mode d'emploi. (état neuf). Prix : 3800 F. Tel.: (16).94.27.15.28.

92 N°2002911
Vds. 520 STF + lect. externe 5"1/4 + nbrx. DK de jx. (en parfait état). Prix : 4000 F. Contacter Jean-Louis. Tel.: 47.81.87.09.

95 N°2002930
Vds. Atari 520 STF, lect. double face ext., Free Boot drive/face, jx., dont nouveautés. Prix : 3500 F. (t.b.e.). Contacter MATHIEU Bruno. 19 Av. du Chateau. 95250 BEAUCHAMP. Tel.: 39.95.43.13.

COMMODORE

CONTACT

59 N°2002890
Cb. contact pour éch. jx., (débutant accepté, sérieux). K7 Only, poss. softs, env. liste à BOUGAMONT Philippe. 84A R. Ghesquière. 59278 ESCAUTPONT.

VENTE

69 N°2002908
Vds. C64 + lect. DK + impri. (NCQ-100CPS) + final Cargdriges + souris + progs. Prix : 2000 F. BINSFELD Daniel. Tel.: (16).78.44.01.45.

75 N°2002924
Vds. CBM 64 + 1741 + 1530 + boite + nbrx. jx.: (Opération Wolf, Platoon...) + Pal/Péritel + livres. Prix : 1800 F. Tel.: 45.20.17.74. (le soir.).

92 N°2002899
Vds. C64 + lect. K7 + lect. DK + nbrx. jx. + bte. de rangt. pour disqs. Prix : 1500 F. (à déb.). Tel.: 47.52.12.57. (ap. 17h.).

AUTRES

ACHAT

63 N°2002938
Ach. softs pour PC. (pas cher), env. listes à PRADOS Diego. 21 R. Colbert. 63000 CLERMONT FERRAND.

VENTE

64 N°2002936
Vds. nbrx. disqs. de jx. Freeware 5"1/4, pour IBM PC. Prix : 300 F. Ecrire à BAYON Christian. 20 bis R. d'Etigny. 64000 PAU.

75 N°2002912
Vds. mini Nintendo, écran intégré ainsi que bouton de comm. + 4 catch. (Super Mario Bros, Tennis, Base Ball et Tétris). Prix réel : 2500 F. Vendu : 1600 F. Contacter RODZYNEK Frédéric. Tel.: 46.36.00.19.



QUESTIONS

SRAM
Christophe. Q.10004
Que faut-il faire dans la salle de jeu des princes? Dans la salle à manger (avec le roi?)? Où trouver la fève maléfique et les oeufs?

GHOSTBUSTERS
Cédric. Q.10008
Quel est le code du jeu de Ghostbusters? Merci.

KUNG FU MASTERS
Un lecteur. Q.10010
Au 2ème étage, je me fait toujours tuer par les boules qui éclatent en l'air et lancent des petites boules?

HEAD OVER HELLS
Benoit. Q.10014
Comment faire dans Head Over Hells, pour libérer les planètes.

FAIAL
Yoyache. Q.10015
Comment remplir les deux bidons vides en y mettant seulement 2 litres et tout ceci en moins de 15 versements.

MORTEVIELLE MANOIR
Christian. Q.10028
Où se trouve le tiroir secret où il y a le parchemin où Julia a écrit la liste des coupables du meurtre de Murielle?

SCRAM
Ange. Q.10037
Que faut-il répondre dans Scram à l'énigme que pose l'ermite?

LE PASSAGER DU TEMPS
Un lecteur. Q.10038
Comment réparer le CPU? J'ai trouvé le fer à souder mais je n'arrive pas à l'utiliser.

ELITE
Lecteur. Q.20001
Comment peut-on réussir la mission N°5 et à quoi sert le NAVAL ENERGI UNIT, et s'il peut m'aider dans cette mission. A combien de point, est le grade supérieur dans DANGEROUS.

MORTEVILLE MANOIR
Cyril. Q.20002
Je voudrais savoir, ce qu'il faut faire après être dans le puit?

BATMAN
Ronan. Q.20003
Comment fait-on pour rentrer dans la maison où se trouve le Pingouin? (mais pas dans celle où se trouve Catvoman).

RAMBO III
Emmanuel. Q.20004
Je n'arrive pas à passer la porte électrifiée?

ZOMBI
Stéf. Q.20005
A quoi servent les icônes, qui représentent un réveil, une bouche, un bonhomme qui dort et les deux clefs?

THE GREAT ESCAPE
Mickaël. Q.20006
Où se trouve la boussole et la pince? Comment sortir? A quoi sert le poison et le bosc? A quoi servent le papier et la clé que l'on trouve dans le bureau du commandant? A quoi sert le grand portail? Où l'on voit un soldat aller de gauche à droite?

LES PORTES DU TEMPS
Didier. Q.20007
Comment désactiver les portes pour accéder à transtempory?

INDY ADVENTURE
Christophe. Q.20008
Dans la partie "catacombes", lorsqu'il faut rouer la partition, pour faire ouvrir la dernière porte avant le tombeau. Je n'arrive pas à trouver la note "si"?

5 EME AXE ET PACIFIC
Patrick. Q.20009
(Le 5ème axe) : Que faut-il faire dans ce jeu. Je sais à quoi servent les formes (triangle, carré), mais je ne sais pas à quoi servent les objets?

PACIFIC
Patrick. Q.20009bis
Quel est le but du jeu? J'y comprends rien, et pourquoi pas une petite soluce?.

L'ANNEAU DE ZENGARA
Patrick. Q.20010
Je suis bloqué dans ce jeu, je vais dans la tour et je trouve des objets qui ne me sont pas d'une grande utilité. Il paraît que dans l'une des pièces de la tour, on trouve une clé. Comment la trouver et sur quel icônes faut-il appuyer? A quoi sert le type qui vient de Zengara? (au début quand on va à l'ouest.).

RAMBO III
André. Q.20011
Comment fait-on pour la 1ére partie du jeu et trouver Trautman? Je réussi à visiter 3 bâtiments seulement. Et qu'elles sont les boîtes de tirage sur les murs qu'il faut désactiver avec les flèches explosives?

CRAZY CARS II
Philippe. Q.20012
Combien ,y a t-il d'étapes? Je craque au bout de la 15°?

SRAM
Jean. Q.20013
Comment récupérer le sabot du centaure, j'ai l'arc, mais pas la flèche. Où se trouve la sorcière? Comment prendre l'or dans le vaisseau du désert et le poil du sanglier?

INCANTATION
Jean. Q.20014
Où se trouve le revolver et les balles?

FOOTBALL MANAGER
Jean. Q.20015
Comment gagner tous les matchs, je perds tout le temps?

RAMBO III

DOGS OF THE WAR
Frédéric. Q.20016
Comment fait-on pour modifier le programme, et pour avoir des vies infinies?.
ex: s'il y a des octets ou des pokes, comment les localiser?

DALEY THOMPSON'S
Eric. Q.20017
Comment faire pour réussir à battre le record dans le "diving", première partie, et le salom de ski? Je n'arrive pas à attérir droit dans le saut à ski. (mes skis sont en diagonales et quand j'attéri, je me transforme en grosse boule de neige.

RAMBO
Eric. Q.20018
Comment détruire l'hélicoptère Gunship. Y a t-il un truc pour avoir de l'énergie infinie?

VENOM STRIKES BACK
Eric. Q.20019
Puis-je avoir tous les codes? Y a t-il un truc pour que l'énergie et les Mask restent à 99%?

BATMAN THE MOVIE
Guillaume. Q.20020
Je plante carrément au level 2 (The Batmobile), qui a une astuce pour ce jeu?
(énergie infinie, etc...).?

VOYAGEURS DU TEMPS
Laurent. Q.20021
Dans les égouts de la ville au futur, comment se débarrasser de la créature hideuse et avec quel objet? Où le trouve t-on? Une femme et son enfant sont en danger! A quoi sert le robinet dans les égouts? Peut-on actionner le fou de mur à la surface?

WONDERBOY BOY IN MONSTERLAND
Sébastien. Q.20022
Comment trouver le dragon dans le labyrinthe sans fin? Et comment avoir des vies infinies pour le combattre?

LE PASSAGER DU TEMPS
Stéphane. Q.20023
Une fois devant l'ordinateur que faut-il faire? J'arrive juste à l'allumer et après que faut-il faire?

L'AIGLE D'OR
Stéphane. Q.20024
Lorsque l'on a pris le livre de la sagesse dans la cave du château, comment faire pour remonter?

WONDERBOY III
William. Q.20025
Comment obtenir le sabre magique permettant de casser les briques dorées? Combien faut-il de points de charme pour acheter des armes cachées derrière les points d'interrogation?

DRAGON SPIRIT
Agnès. Q.20026
Comment faire pour vaincre les monstres qu'il y a à chaque fin de niveau dans ce jeu?

RAMBO III
Lecteur. Q.20027
J'aimerais savoir comment passer le second niveau?

BATMAN
Lecteur. Q.20028
Je voudrais connaître l'astuce dans ce jeu, au troisième niveau très clairement si cela est possible comment passer? Et comment faire pour enregistrer les vies infinies au jeu?

NAVY MOVES
Lecteur. Q.20029
Je voudrais connaître le code dans ce jeu, pour entrer dans le sous-marin?

THE NINJA
Patrick. Q.20030
Je n'arrive pas à trouver les 5 cartouches "vertes" nécessaires pour finir le jeu. En fait, je connais l'emplacement des 3 cartouches: c'est à dire les 1er, 6ème et 8ème étapes. Où sont les 2 autres cartouches, car j'ai tout essayé même l'incroyable et rien n'y fait.

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

MORE DE RIRE

53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

Envoyez-nous vos histoires drôles. Chaque mois les meilleures seront éditées et la plus FUN rapportera un soft à son auteur.

Ce mois-ci c'est : Julien THIBERGE qui va recevoir un super soft.

Il est minuit, la fille s'approche d'un passant: tu viens, chéri? c'est 100 balles!

- Je veux bien mon chou, mais je t'avertis que moi, je cogne...
- Tu cognes, tu cognes... Tu sais j'ai l'habitude des pervers. Si tu double la mise, tu peux monter...
- Oui, mais je cogne fort.
- Tu cognes fort? Alors, c'est 300 balles, il faut ce qu'il faut.

Et les voilà qui montent tous les deux, la fille se déshabille. Le gars aussi et il est barraqué comme un catcheur, la fille est un peu inquiete, elle lui demande doucement. Dis, tu vas cogner longtemps?

Ca dépend de toi, je vais cogner jusqu'à ce que tu m'aies rendu mes 300 balles.

(THIBERGE JULIEN).

L'histoire se passe en Belgique, un homme répare sa voiture sous l'oeil attentif d'une petite fille, qui lui demande:
-"Bonjour, qu'est-ce que c'est ça?"
L'homme lui répond:
-"mais c'est une clé à molettes"
-"ben, mon papa, il en a deux"
-"c'est très possible qu'il en a deux, hein"
-"hé, ça, c'est quoi?"
-"c'est un marteau."
-"mon papa, il en a deux."
Au bout d'une demi-heure, l'homme en a assez de ces questions, il baisse son pantalon et lui dit:
-"Et, ça aussi ton papa, il en a deux!",
-"oui, mon papa il en a deux, une petite pour pisser et une grosse pour courir après la bonne!!"

(FILIPPIGHT MICKAËL).

Un asiatique ouvre un restaurant en face d'une épicerie. Le patron veut y faire quelques achats et s'y rend.
-bonjour
-bonjour, vous désirez?
-je voudrais une dizaine de boites de canigou, pour mes chiens.
-on ne me la fait pas à moi, on met ça dans la bouffe et on le sert aux clients
-pas du tout!
-montrez-moi donc vos chiens!
le chinois sort et revient quelques minutes plus tard, accompagnés de 10 chiens. Le lendemain, le patron du restaurant revient à l'épicerie:
-bonjour, je voudrais 5 boites de ronron, pour mes chats.
-ah vous alors, je vous vois venir, le ronron on le réchauffe et hop, boulettes taï tzung.
-ah non!
-montrez-moi vos chats!
le chinois sort et revient quelques minutes plus tard avec 5 chats.
Le surlendemain:
-bonjour, je voudrais que vous goutiez ça, dit le chinois, tendant un seau dans lequel se trouve une drôle de matière.
-quoi?
-goutez!
le commerçant trempe son doigt, goute, et s'écrie: "Aah! c'est de la merde."
-oui, je peux avoir du papier toilettes?

(WEBER NICOLAS).

RÉPONSES

LES VOYAGEURS DU TEMPS :LA MENACE

Danboss. R.10000
Pour ouvrir les portes du placard, il faut que tu aies ramassé la clé qui se trouve sous le tapis (dans la première pièce). Pour la machine à écrire, il faut l'examiner elle te donnera un code (très utile!!!). En ce qui concerne la porte centrale, elle ne peut être ouverte!

THE LAST NINJA II

Nicolas. R.25005
Pour pouvoir sortir du niveau, il faut sauter au tout dernier moment, (il faut être au bord), quand tu es sur l'îlot avec ta canne, tu défais le bâteau, ensuite tu le replace où tu es tombé, et tu sautes au dernier moment, tu repasses l'essaim d'abeilles, et tu vas en haut, le bateau est là, tu le prends et tu passes sur l'autre rive, tu passeras au niveau 2.

RAMBO III

Patrick. R.40009
D'abord il faut savoir de la quelle il s'agit, celle du premier bâtiment ou celle du deuxième bâtiment? Si c'est le premier, il faut aller éteindre l'interrupteur. Pour le deuxième, il faut aller chercher les gants isolants. Pour savoir ou l'interrupteur et les gants se trouvent, tu trouveras le plan de Rambo III, dans le N°15. Si tu ne l'as pas, tu peux le commander grâce au coupon qui sert à ça.

ZOMBI

Fabrice. R.38018
Il ne faut pas éteindre la lampe, mais tout simplement la poser par terre et ensuite tu utilises le gant et tu mets le fusible dans le disjoncteur.

BARBARIAN II

Florent. R.38056
Pour passer le démon du 4ème niveau, il faut que tu ramasses dans chaque niveau précédant les 2 objets, alors il s'enfuira.

PHARAON

Florent. R.38039
Une fois à l'intérieur du temple du désert; faire : Ouest, Est, donne dynamite au perroquet, (ta dynamite se trouve dans le bateau des passeurs,), Sud, Sud, descendre dans trou, Sud, Sud et c'est fini!

L'AIGLE D'OR

Un lecteur. R.38077
Le livre est juste après les fantômes, le diamant bleu est après 2 pièces noires avec des chauves-souris, l'Aigle d'Or est juste au dessus du diamant bleu, quand on se met sur l'étoile et que l'on tape 6 , la clef d'or sert à ouvrir les cheminées ayant un joint rempli et un joint vide.

F18 INTERCEPTOR

Lecteur. R.38090
Le but de la 6ème mission, est de détruire un missile nucléaire qui sortira d'un sous-marin ou du porte-avions.

DRAGONNINJA

Pascal. R.38035
Pour la super puissance, c'est simple, il suffit de laisser le bouton FIRE appuyé et tout lâcher au moment voulu.

L'AIGLE D'OR

Pascal. R.38007
l'Aigle d'or se trouve au dessus du diamant bleu. Il faut se mettre sur "l'astérix" (le signe*) qui se trouve en bas à gauche de l'écran et taper "G", mais il faut la clé d'or, pour repartir par le passage secret (s'approcher de la cheminée, mettre la clé près du trou et s'accroupir, puis taper "O".).

L'HERITAGE

Erick. R.38049
1)l'immeuble: pour arriver en bas, il faut donner un objet à chaque personnage.
Le croque-mort: de l'argent, l'homme aux moustaches violettes : le stylo, l'homme à la chemise rayée: la plante, la femme : le fer à repasser, le chinois: le chandelier, l'épicier: la lampe de poche, le chauve: le collier, le nègre: la trompette, l'inspecteur en noir: le révolver.
2)l'aéroport: entrer dans l'aéroport et allez voir la marchande. Lui prendre un casse-croûte, et le journal (mon tricot). Ensuite aller à la réception et cliquer sur l'hôtesse de gauche, elle vous donnera l'heure de départ pour Las Vegas. Après, aller voir le portier, et cliquer sur votre somme d'argent que vous avez au bas de votte sac de voyage. Il va vous rendre votre passeport perdu à l'entrée de l'aéroport. Quand tout cela est fait, aller au tableau des départs attendre que le vol 325 pour Las Vegas à 11h19 porte 5 ait disparu du tableau, et que celui de 11h20 que vous devez prendre apparaît. Quand votre vol apparaît seul sur le tableau allez voir le douanier et cliquer sur votre passeport, il vous dira que tout est en règle. Ne perdez pas de temps, cliquer sur la porte n°5 et vous voilà embarqué pour Las Vegas, vous êtes dans l'avion et un détournement se produit, attendre que l'homme armé pose ses conditions et cliquer sur votre journal (mon tricot), et il vous laissera la vie sauve. Arrivé à Las Vegas, il vous faut prendre un bus. Attendre que les bus 2.3.4.7.9 soit passés et prendre la prochaine série. Et vous voilà arrivé dans l'univers des jeux.

CRAFTON & XUNK

Lecteur. R.38012
Il faut piquer les savants avec des seringues, et chaque savant te donneras un chiffre.

GAME OVER

Lecteur. R.38087
Il te suffit de t'accroupire, de tirer et lancer les grenades en même temps.

CAPTAIN BLOOD

Laurent. R.38089
Il n'est pas possible de téléporter plusieurs personnages en même temps.

EXPLORA I

Yann. R.38078
Lorsque tu es devant l'escalier avec à ta droite l'horloge et la porte, pour descendre à la cave, il faut enlever ou mettre la boule décorative, trouvée dans le bureau. Après quoi le système de sécurité se désactive. Et là tu te retrouve devant Explora.

ROBOCOP

Pascal. R.38092
Pour tuer Dick Jones, il faut surtout pas tuer l'otage ou sinon Dick vous tuera, il faut viser l'épaule de Dick ou les jambes.

INDY

lecteur. R.38081
Après avoir pris la croix de Coronado, remonter à la corde jusqu'où vous avez liquider le dernier méchant; attendre que le méchant sur la corde descende, puis sauter sur la corde, grimper un peu, sauter de nouveau sur la corde de gauche. Monter puis sauter à droite, monter à la corde, sauter dans le passage puis, avancer jusqu'à un trou, il faut sauter, puis marcher jusqu'au bord de l'écran, là vous passerez à la 2ème partie du niveau, (sur un train).

PROFESSION DETECTIVE

Stéphane. R.38085
Examiner le manteau, porte-feuille, prendre l'argent, ouest, descendre, ouest, parle "savez-vous quelque chose à propos de l'enlèvement de cette nuit" donne de l'argent, prend un ticket de train, ouest, nord, est, est, nord, nord, ouest, prendre bouteille, est, sud, sud, ouest, donne la bouteille, est, est, monter, code: PHMEEZES, est, réponse: l'vieux, est, nord, est, parle a un manifestant, ouest, sud, sud, sud, est, examiner le livre, ouvre la tombe, parle au vampire, dit lui: "SHIGNISVA" prend un super coffre, nord, nord, ouest, nord, nord, nord, est, donne le beau coffre, prend les dossiers, ouest, sud, ouest, nord, nord, allume la photocopieuse, prend les photocopies, sud, sud, est, sud, sud, sud, sud, donne les photocopies aux voleurs. Et l'affaire est dans le sac.

THE LAST NINJA II

Nicolas. R.25006
Sur le hamburger, (et non le hot dog), quand on la, on bénéficie d'une chance supplémentaire, alors pas besoin de savoir l'utiliser, à la fin (si tu l'as), il te donne une autre chance.

ZAK MAC KRACKÈN

Olivier. R.10026
Pour éclairer la grotte, il faut prendre le briquet qui est sous le 1er siège dans l'avion, il faut faire :
aller dans les w.c, ramasser les papiers hygiénique, mettre le papier dans le lavabo et ouvrir le robinet, puis attendez que l'eau déborde, poussez la sonnette d'alarme et allez soulever le coussin du premier siège, prenez le briquet dans la grotte, il faut allumer la branche d'arbre qui est juste dehors avec le briquet et rajoutez-y un morceau de papier.

LE PASSAGER DU TEMPS

Stéphane. R.10013
Il n'y a pas de tournevis à ma connaissance. Dans la salle du billard, il faut taper : PRENDS (7) CLE A DOUILLE, pour remettre l'électricité (à partir du petit salon), après avoir pris l'huile dans la cuisine : ALLUME (4) INTERRUPTEUR; ALLUME (4) TORCHE, BAS, SUD, EST, NORD, EXAMINE (8) SOUS GROUPE : PRENDS (7) ECROU, HUILE BOULON, BRANCHE FIL, DEMARRE GROUPE.

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez nous avec votre réponse en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux

JOY'S TEAM



Ci-dessus : Ouah Ouah Bleu, pour FR3 (© Fantôme).

En haut à droitre : La laitière et le pot au lait (© Fantôme)

Ci-contre : Le Taj-Mahal (© Fantôme).

En bas à droite : Le renard et la cigogne (© Fantôme)

Renderman sera-t-il le héros de l'année? Hum? Comment, vous ne connaissez pas Renderman? Mieux que Bat, Super, Corner, Fried, Sher.. Renderman est un outil informatique améliorant la qualité et donc le «rendu» des images de synthèse. Pourquoi, comment ? Les réponses...

Améliorant est peut être un peu faible pour définir le bond en avant accompli par l'imagerie utilisant cette carte de chez PIXAR. Un instant s'il vous plait, PIXAR... C'est un nom qui vous dit quelque chose... Mais oui, il s'agit bien de la société conceptrice de, ouvrez les yeux: «Tin toy», premier film de synthèse oscarisé mettant en scène un bébé terrorisant des jouets, de «Red dreams» aventure d'un monocycle faisant le clown, de «Luxo Junior», l'histoire des lampes de bureau jouant à la balle, pastiché avec talent par «SIO BENBOR», héros de chez Fantôme, studio de création spécialisé dans les images de synthèse. Le film «Sio Benbor Junior» a d'ailleurs reçu le Grand prix européen Pixel-Ina à Imagina 89. Ce héros un peu ridicule, «Sio benbor junior» est un félin stylisé, coloré punk quelque peu naïf et enfantin dans le comportement, est également le héros de Sio Benbor1. Ce détail a son importance, car nous allons parler un peu de sous, maintenant. L'avantage de cette star infographique, Sio Benbor, est qu'à partir du moment où elle devient célèbre, elle ne coûte à priori presque plus rien, puisque tous les «moules» informatiques ont été créés pour le premier film. Seules quelques petites modifications seront nécessaires pour lui changer le costume ou le maquillage, puisque toutes les routines de création sont là et bien là, permettant de gagner un temps fou sur la conception et la réalisation du futur film. Et qui gagne un temps fou, réalise des économies substancielles et fait donc chuter les prix de la seconde d'image, permettant à des clients économes de se lancer dans le luxe et la nouveauté. En détournant légèrement les ban-

le miroir aux illusions

Du côté de chez Fantôme

Visite guidée : Henri Legoy

ques de données composant le personnage de Sio Benbor, il serait donc possible de créer facilement un autre héros, dont la qualité et la réalisation seront au dessus des moyens investis, donc d'en faire un «produit» intéressant pour le client. Oui, mais voila, ceci n'est que de la théorie, puisqu'en fait, le premier Sio Benbor a été réalisé sur PC, le second sur Cubicomp et que le nouveau héros de Fantôme est conçu sur Silicon avec le logiciel Explore 2.1 de TDI. «Ouah-Ouah Bleu» chien de synthèse est un mutant de Sio Benbor (qui est un félin), dont les qualités d'impact sur la chaîne FR3 ne sont pas à démontrer. C'est neuf, c'est sympa, c'est souriant, mais surtout, ça rajeunit l'image de marque de la chaîne. On applaudit des deux yeux FR3 Nancy, sans qui «Ouah Ouah Bleu» ne serait pas ce qu'il est. La version 2.1 du logiciel Explore a permis de gagner du temps sur la création de ce personnage, mais a malgré tout demandé quinze jours au graphiste pour réaliser 24 secondes de film. La présence de Fantôme sur nos écrans s'amplifie d'année en année. Sur TF1, l'habillage de Noël 88, ou une Dorothée au nez pointu, c'est du Fantôme. Les «Fables de La Fontaine» en image de synthèse, c'est également du Fantôme. La production de ces films est exemplaire: plusieurs producteurs se sont mis sur le coup afin de réaliser un ensemble de très bonne qualité, dont la force créatrice permet d'aller un peu plus loin dans la découverte ou la redécouverte de ce patrimoine culturel, enfin quoi... drem... Par exemple: «Perrette et le pot au lait». Au début, ça commence comme dans «l'Histoire sans fin», par un livre enluminé qui va s'ouvrir. (Est-ce un hommage à Bob Abel, précurseur dans ce domaine?) Puis, soudain, le choc! Tout est réalisé en formes géométriques simples, triangle, cercle et rectangle, le tout avec des couleurs genre pastel ou saturées, en à plat. Pureté maximum! C'est si simple à regarder qu'on se laisse bercer par le texte. Berner par le texte serait plus fort, car la surprise, c'est que Perrette est une black, que le décor est africain et que la voix du conteur est une voix de black également. Serait-ce Pierre Péchin? Donc tout se passe en Afrique, avec des éléphants et des taxis brousses, en formes simples et à plats. Sauf, lors de la chute des espoirs de l'héroïne, qui à ce moment là, se prend un bloc de granit bien large sur le front. Ce granit (bleu de Sardaigne?) a une matière, une existence, une texture, ce qui contraste énormément avec l'ensemble et ajoute une valeur humoristique à l'image. Explore 2.1 est l'outil qui a permis de réaliser ce mapping, grâce à son catalogue de textures manipulables à loisir par le réalisateur du film. Pour en revenir à la question de départ, quant à Renderman, jugé parfois un peu lent par les graphistes, il est fort possible que TDI s'y intéresse et que des contacts soient pris avec Pixar afin de développer un autre produit spécifique alliant les qualités de chacun des logiciels. Renderman, héros de l'année ? Va savoir...







Fighter Bomber

Un nouveau simulateur de vol vient d'apparaître sur le marché et tout nous semble bouleversé. Merci ACTIVISION !



En haut : Fighter Bomber sur Amiga.

Ci-contre : le même mais sur ST.



En effet, un nouveau bond en avant vient d'être franchi dans le design et la conception de ce programme qui va nous balader dans l'espace aérien de quatre états américains où se déroulent les épreuves de bombardement annuelles du SAC, Stratégic Air Command.

ST 99%

C'est complètement pareil à un détail près: le son est un peu nase sur ST. Mais là de toutes façons, les machines ne jouent pas dans la même catégorie. Pour le reste, allez-y sans crainte, c'est du vrai, du bon, du géant. Label de Qualité JOYSTICK.

Golo

GRAPHISME	19
SON	13
ANIMATION	19

PC 92%

C'est super génial, acb'tement bien ! C'est un simu de vol fait par Activision. Vous pouvez piloter six appareils différents. Si vous êtes un fanatique de chiffres et de technique, des tableaux très complets vous renseigneront sur les performances et les caractéristiques de chaque machine. Vous pouvez également choisir quel genre d'appareil vous allez affronter, c'est pas mal aussi ! Dans l'option «vol libre», vous pouvez aussi choisir votre lieu de démarrage. La simulation est en 3D, c'est bien foutu ! Ca répond bien aux commandes. Un large choix de missions : entraînement ou combat avec des complications possibles, pour ceux qui aiment ! Après chaque mission, vos progrès seront enregistrés dans votre carnet de vol. Malgré le peu de couleurs, le graphisme est très bien. L'animation est très bien aussi ! De plus je trouve le manuel d'utilisation bien foutu, alors... En bref, un super jeu que je vous recommande. Achetez les yeux fermés. Allez, repos, vous pouvez fumer !

Jeff

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	18

AMIGA 99%

Alors là, c'est un vrai bonheur que ce Fighter Bomber. A tous points de vue! (En dehors du fait qu'il s'agisse encore de guerre!). Six avions vous sont proposés, avec pour chacun un tableau de bord spécifique et un armement en conséquence. Vous piloterez tout cela à votre guise le moment venu. Comme ennemis, vous aurez à choisir parmi sept appareils du meilleur cru. Tous ces avions, amis comme ennemis vous sont présentés en 2D fixe et en 3D mobile, afin que vous puissiez faire votre choix en toute connaissance de cause. A partir de là, tout est possible. Mais le mieux est de passer par l'option apprentissage, qui vous place dans six situations caractéristiques que peut rencontrer un pilote. Parking et taxi: apprenez à roulez sur la piste. Décollage. Vol à 30000 pieds. Au dessus d'un pont. Au dessus d'une ville. Ravitaillement en vol. Atterrissage. Vous pouvez déja vous amuser un brin avec ça! Une fois expert pilote, (mais qui attendra jusque là), vous tenterez d'accomplir des missions de bombardement. N'ayez crainte, vous aurez droit à du combat aérien, plutôt copieux d'ailleurs. Et si les missions proposées par le programme ne vous conviennent pas, fabriquez-les vous-même à l'aide du créateur de missions! Vous êtes gâtés, non? Mais, au fait, que voit-on à l'écran? Tout, mon bon, TOUT! Et en 3D! Et sous différents points de vue à choisir vous-même. C'est simple, les touches de F1 à F10 ne servent qu'à ça. Et ces images sont fournies, en ce qui concerne les visions extérieures au cockpit, avec un zoom de 20 gradations environ. De l'avion semblable à une mouche dans un champ de blé au gros plan du microbe qui est sur le nez du pilote! Et pour ceux qui aiment se regarder le nombril, il existe également l'option qui vous permet de vous tourner autour. Bilan de la 3D, globalement positif! Passons au pilotage. C'est plutôt bien, car il n'est plus nécessaire de tripoter pleins de trucs pour voler, décoller, atterrir. Le fait que toutes les commandes se réalisent au clavier ne nuit en rien au plaisir de piloter cet appareil. Ce n'est qu'une histoire d'accoutumance, en fait. Quelques manques nuisent un peu à la crédibilité par moments. En effet, pas de mur du son à franchir, pas de volets à sortir lors des atterrissages, pas de porte-avions puisqu'on est au dessus du plancher des vaches, et une notice un peu légère en ce qui concerne les commandes. Un tuyau JOYSTICK: Le train d'atterrissage s'actionne avec la touche «G» du clavier. Petite bizarrerie, en piqué à partir de 52849 pieds, je n'ai pas réussi à dépasser 1230 nœuds, post combustion allumée. POURQUOI? En revanche, j'ai pu admirer la sortie du train d'atterrissage et la variation de voilure sur les zincs prévus avec, c'est vraiment génial! A quand le simulateur de civil de sexe féminin?

Golo

GRAPHISME	19
SON	17
ANIMATION	19



Fighter Bomber sur PC

Un regret commun. Il n'est pas possible de jouer à plusieurs avec deux ordinateurs connectés. Ils ont oublié cette option. Des disques de missions sont prévus en revanche pour bientôt sur tous les standards fréquentés par Fighter Bomber.





La suite de Bubble Bobble, proche de la perfection absolue. C'est signé Andrew Braybrook et c'est Ocean qui le diffuse.

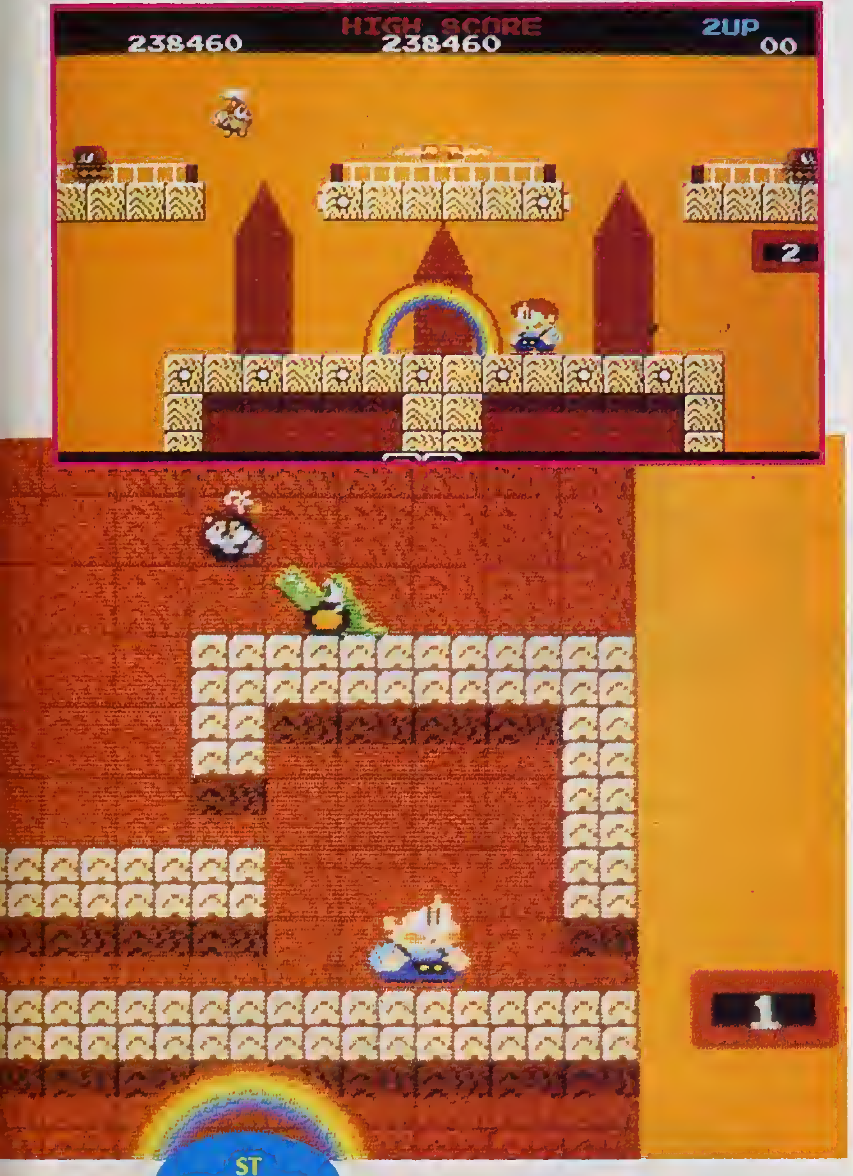
Rainbow Islands



Voilà, voilà, fin de l'aventure. Un très bref résumé pour ceux qui ont raté le début: Rainbow Islands devait sortir chez Firebird, une filiale de British Telecom. Le délai prévu pour la commercialisation ayant été dépassé, Taito (le propriétaire des droits) a refusé la sortie en arguant d'une rupture de contrat. Pendant ce temps, Firebird a été racheté par MicroProse. Mais Taito a préféré vendre ses droits à Ocean. Qui s'est retrouvé devant un dilemme: soit tout reprogrammer depuis le départ, soit racheter à MicroProse le programme, quasiment terminé, écrit par Andrew Braybrook. C'est cette dernière solution qui a été retenue, et c'est tant mieux, parce que Braybrook est vraiment un programmeur exceptionnel. Rainbow Islands est la suite de Bubble Bobble. En fait, le seul point commun entre les deux, c'est la taille des personnages et des ennemis. Les deux petits dinosaures de B.B. sont devenus un seul petit bonhomme humain dans R.I., le principe des tableaux statiques a disparu... Mais alors, en quoi est-ce la suite? Eh bien, c'est exactement le même principe de jeu: vous tirez des machins (des bulles dans B.B., des arcs-en-ciel dans R.I.) qui permettent de détruire des ennemis, d'une part, et de sauter dessus pour aller un peu plus haut d'autre part. Au lieu des tableaux figés, on a ici des tableaux qui s'étalent sur plusieurs écrans en hauteur. Il y a huit tableaux par île et sept îles à parcourir au total. Chaque île comporte un thème: l'île des monstres, des jouets, de la baston, des insectes... Il y en a même une qui est consacrée à Arkanoïd, avec des plateformes en forme de briques et des monstres tout droit échappés d'Arkanoïd. A la fin de chaque île, un monstre géant vient essayer de vous détruire. Chaque ennemi détruit se transforme en quelque chose (un fruit, une potion, un collier, un nounours, un petit Frankenstein, un diamant...) qui vous donne éventuellement des supers-pouvoirs: capacité à tirer des arcs-en-ciel doubles, voire triples, accélération du personnage et du rythme de tir des arcs-en-ciel. On doit noter que des calculs statistiques (pardon: de l'Intelligence Artificielle) permettent au jeu de s'adapter au joueur: meilleur vous êtes, plus agressifs seront les monstres et plus difficiles seront les différents niveaux. Inversement, bien sûr, si vous

êtés vraiment nul, le jeu sera beaucoup plus simple. Mais si vous êtes vraiment très très mauvais, au bout d'un moment, un raz-de-marée vient vous engloutir lentement. Ce qui est important par dessus tout, et ce qui avait déjà fait le succès de Bubble Bobble, c'est la maniabilité. La facilité avec laquelle le personnage se déplace est sidérante. C'est simple, notre seul regret est l'impossibilité de jouer à deux simultanément (c'est un coup à toi, un coup à moi). En résumé, c'est pour l'instant le meilleur programme de ce type. Même si vous n'aimez pas ça, vous ne pourrez pas rester insensible à la qualité de l'animation, au dessin et à la variété des monstres, parce que c'est géniaaaaaaaaal! Merde, j'ai craqué.

Michel



ST
97%

Que dire? L'animation est parfaite, tout bouge à l'écran, le personnage est d'une fluidité à faire pâlir l'hélium liquide, le graphisme est parfait, le son est approprié (c'est un beau compliment, ça, être approprié. Mademoiselle, vous êtes appropriée. Hop, emballée!). Pas de reproche. C'est proche de la perfection.

GRAPHISME 19
SON 19
ANIMATION 19

AMIGA
97%

Que dire? L'animation est parfaite, tout... (voir technique ST). Peut-être que le son est un tout petit peu meilleur? Peut-être. Détail que cela. Le jeu est parfait, point à la ligne.

GRAPHISME 19
SON 19
ANIMATION 19

AMIGA

Kick Off Extra Time

EDITEUR: ANCO

Testé par P.S.

A la découverte de l'EXTRA TIME de KICK OFF, j'ai poussé un véritable Youpiii d'exclamation. Que pouvait-on rajouter pour rendre KICK OFF encore plus attrayant? Les programmeurs de chez ANCO ont trouvé et nous ont concocté un menu d'option permettant : 1°) le choix de la direction et de la force du vent, 2°) la puissance du coup de frappe, 3°) le choix du niveau du championnat 4°) le type de gazon. Vous mélangez le tout et vous obtenez une fluidité parfaite de la balle avec une plus grande souplesse d'utilisation, un meilleur contrôle des joueurs et en particulier du goal. Un vrai régal.

GRAPHISME: 17 • SON : 17 • ANIMATION : 17

VERDICT: 90 %



CPC

Megapack II

EDITEUR: LORICIEL

Testé par BôTGV

Loriciel farfouille dans ses tiroirs. Sur la disquette de leur dernière compil, on trouve du vieux (oldie but goodie) comme 3D-Fight qui date, mine de rien, de juillet1985. Eh bien, ça n'a pas vieilli d'un pixel! Même que ça rappelle furieusement un certain Galactic Conqueror de Titus mais avec quelques parsecs d'avance. L'Infernal Runner qui suit, en revanche, a pris des rides. C'est un Lode Runner sans monstres mais avec échelles et des ascenseurs qui se déroule dans une usine. Il faut prendre le rythme, suivre les cadences infernales des Temps Modernes. Moins speed que le vrai Lode Runner, il est aussi beaucoup plus facile. Au détour d'une piste dûment formatée, on tombe sur Charly Diams, le gamin sympa à la recherche d'un joli magot. Gentillet sans plus, l'action est un peu limitée. Gros morceau (si l'on ose dire), Mata Hari qui s'était fait remarquer il y a dix-huit mois. La belle hollandaise a le coup de feu facile. Normal, c'est un soft d'action-aventure. Sur la seconde face se trouve Mission, un jeu de salles en 3-D genre Batman (le tout premier) mais sans la splendeur de Batman et Fusion II, une cavale dans un labyrinthe. Les sprites sont gros, bien nourris, les labyrinthes retors, mais le soft en épais mode 0 méga-couleurs a vieilli un peu prématurément.



GRAPHISME: 13 •
ANIMATION: 13 •
SON:12

VERDICT: 70 %

tests

Beverly Hills Cop



Ci-dessus : version ST. Ci-dessous, version Amiga et version C64.





Qui ne connaît pas Axel Foley, célébrissime flic de Beverly Hills interprêté à l'écran par Eddy Murphy? Tynesoft vous propose de vous mettre dans sa peau et de revivre ses aventures.

Beverly Hills Cop se déroule en quatre parties toutes différentes (si, si, même qu'il paraît qu'elles ne sont pas pareilles! Etonnant, non?). Dans ce jeu, vous devez donc nettoyer la ville de tous les gangs malsains dirigés par M. Big, qui pourrissent cette ville. Pour cela, vous devrez stopper un trafic d'armes. A l'aide de votre Colt 45, votre mission sera de ramener la paix à Beverly Hills.

AMIGA 85 %

Décidément Paramount a fait des efforts pour nous proposer un jeu varié à souhait. Dans la peau d'Eddy Murphy vous allez passer trois tableaux pour réussir votre mission. Le premier est une classique baston 2D dans un entrepôt, où toute la racaille s'est donné rendez-vous pour vous exterminer. Ils surgissent de derrière les caisses, flingue à la main, ou vous lancent de la dynamite. Vous, oui vous, vous lâchez des rafales de balles dans toutes les directions en avançant vers la sortie. Le 2ème est une poursuite en voiture où vous tirez tout en conduisant. Le troisième, une baston en 3D dans le jardin de la villa, comme dans le film.

Trois styles de jeux pour le même soft, merci monsieur Plus. Tout ceci entrecoupé de superbes images fixes et accompagné d'une musique réussie. Que dire de plus, un bon jeu d'action où l'on n'a pas le temps de s'ennuyer.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16

ST 81 %

Le gros avantage de ce jeu réside dans le fait qu'il est particulièrement varié, puisque d'une poursuite en voiture on passe à un jeu du style Robocop. Le graphisme est soigné et le scrolling (lorsqu'il y en a un) est sur deux plans. La bande sonore du film est également présente dans ce soft mais on a déjà entendu mieux, notamment dans certaines démos du Domaine Public. En bref, Beverly Hills Cop est un jeu sympa. Destroy

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	16

C64 75 %

Dans l'ensemble, on en a pour nos sous bien que souvent, les animations soient un peu molles. Le graphisme, c'est selon. Autant les meurtriers dans un jardin anglais (ou californien) sont plaisants, autant les terroristes dans la villa sont raides comme des ayatollahs. Un bon point: on peut accéder à chacun des niveaux à volonté. Un poing, noir dans la g... des techniciens du C64: les temps de chargement sont prohibitifs et quand on quitte un jeu, bonjour le reloading intégral! Enfoirés!

BôTGV

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	13

CPC 80 %

C'est bien dans l'ensemble. Bons graphismes, animations acceptables sauf dans la partie 1, où ça saccade un pneu dans les déplacements! Vous pouvez investir vos éconocrocs sans blème, ça vous fait quatre jeux d'un coup! Une affaire. Avec en prime, une musique fort acceptable dans sa réalisation.

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	14



Gladiators

Envie de sortir de votre état de misérable esclave? Devenez gladiateur et prenez le chemin des arènes. Interceptor Group vous propose un assortiment varié d'adversaires patibulaires.

C'est tout simple, vous vous appelez Spartacus, esclave de votre état, et comme vous êtes grand, fort et rapide, votre propriétaire vous a entraîné au combat et vous destine à une grande carrière de gladiateur. La route est longue avant la renommée et il vous faudra batailler longtemps pour vaincre et devenir la coqueluche des foules.

Mais, commençons par le début. On vous confie un bouclier et une épée et hop, dans l'arène. Vos premiers adversaires ne sont que des barbares, plutôt peu aguerris et troublés par la foule, il n'est pas trop dur de s'en tirer victorieusement et en montrant ce que vous savez faire, s'accroupir et frapper bas pour passer sous la garde, frapper à la tête, frapper au corps ou encore sauter pour éviter les coups. Après ces premiers combats la foule est houleuse et hostile et on lâche sur vous un grand aigle. Comment vous en débarrasser? Et ce n'est que le début de vos péripéties dans l'arène.

AMIGA 78%

Gladiators et un jeu de combat bien réalisé, avec de jolis graphismes et des scènes intermédiaires qui viennent agréablement couper l'action. L'écran est classique avec la vision des deux combattants et leur état de santé qui est visualisé par un visage qui se transforme peu à peu en crâne, au fur et à mesure des coups. Il faut six coups pour descendre un adversaire. Les mouvements et les coups sont un peu lents à mon goût et j'aimerais plus de variété. Mais au total un sympathique jeu qui fait passer un bon moment.

Duy Minh

GRAPHISME 16
SON 12
ANIMATION 15



CPC

Ninja Warriors

EDITEUR : VIRGIN GAMES

Testé par Kaaa

En 2D avec scrolling horizontal, vous voyez votre ninja avancer lentement le long d'un mur. Possibilité de jouer à deux, ça c'est cool. Un graphisme moyen, mais c'est normal vu la petite taille de la fenêtre dans laquelle vous jouez. Le scrolling du décor n'est pas fluide. Le seul bon point c'est le saut périlleux avant des ninjas. Six niveaux de jeu, des militaires, des monstres, des femmes-ninjas et des chiens enragés comme ennemis. Un bon petit jeu d'arcade qui aurait pu être plus chiadé question réalisation.

GRAPHISME: 15 • SON: 12 • ANIMATION: 11

VERDICT: 70%



CPC K7

Operation Gunship

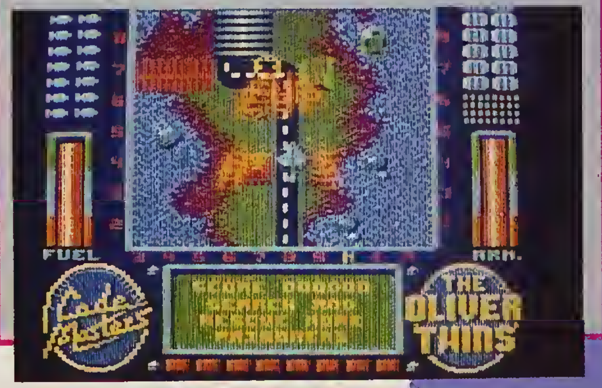
EDITEUR: CODE MASTERS

Testé par BôTGV

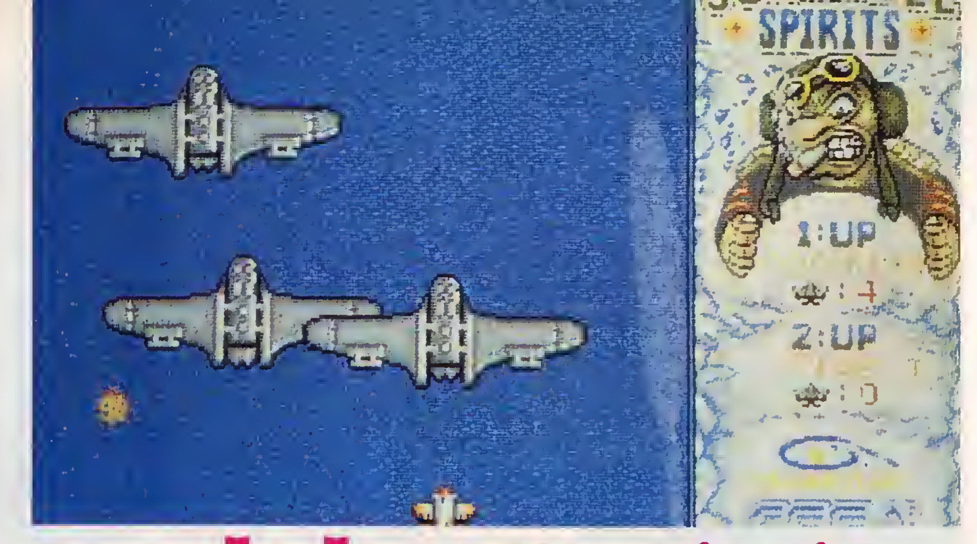
C'est écrit Gunship en plus gros qu'Operation, c'est bien l'Apache AH-64 qui est sur la jaquette, vu de face comme l'autre, mais ce n'est pas celui de Microprose, qui est un véritable simulateur d'hélicoptère, lui! Celui-là n'est qu'un Shoot'em Up pondu par Code Masters, en scrolling certes multi-directionnel mais assez pénible à manœuvrer car on s'égare vite sur les immensités aquatiques. Et alors là, non seulement on ne trouve plus ni prisonniers ni ennemis, mais en plus on s'ennuie ferme! Bref, on décroche bien vite et les prisonniers qu'il fallait délivrer sont abandonnés à leur triste sort. Le graphisme a un look 1942 avec de bons bruitages, le scénario n'est pas mal, mais ça manque de pêche.

GRAPHISME: 12• ANIMATION: 9 • SON: 14

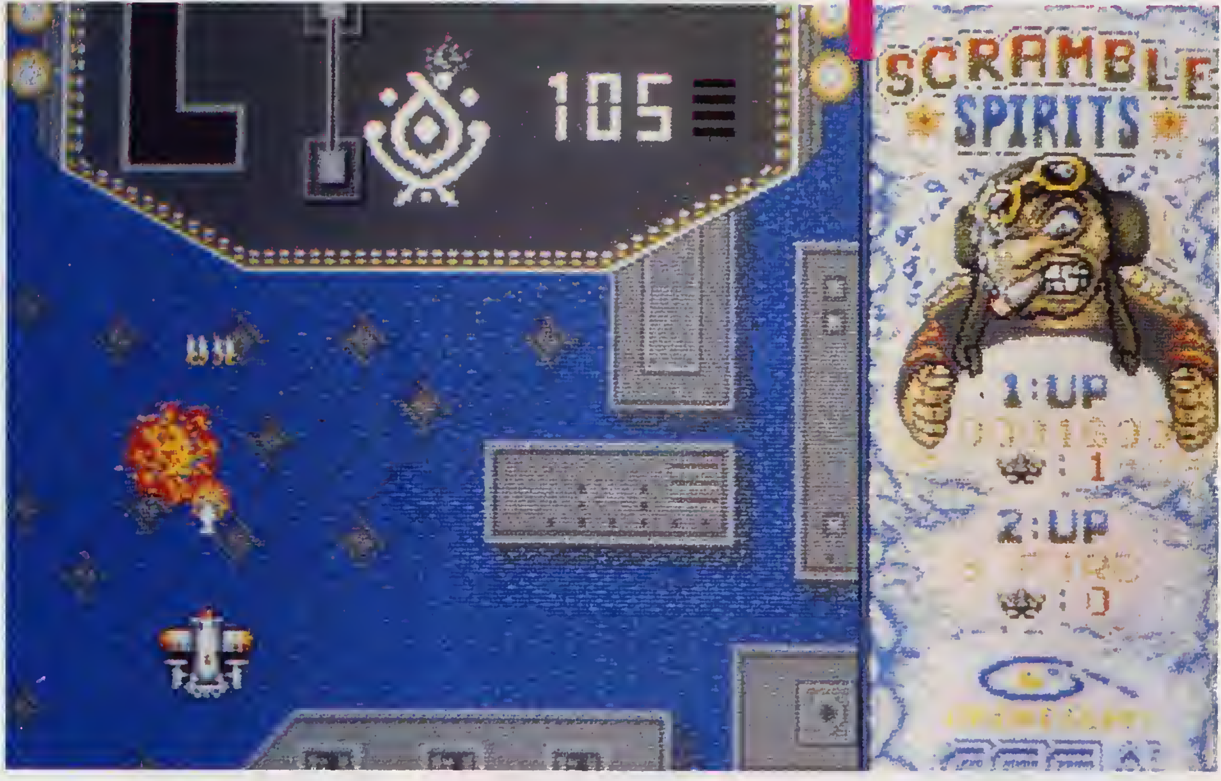
VERDICT : 50%







Scramble Spirits



**Grandslam vous invite à monter à bord de son vieux coucou et de détruire tout ce qui se trouve devant vous.
C'est sympa non?**

ST 85%

Un shoot'em up classique vu de haut, avec des petits sprites rondouillards et bien dessinés. Les décors semblent un peu trop simplistes par rapport aux sprites. L'animation est rapide et précise, avec quelquefois une vingtaine de sprites à l'écran. Un son pas très travaillé, prout prout, mais que vous oubliez rapidement. En fin de niveau, un passage Bonus où votre avion descendra sur une piste, puis deviendra un énorme sprite devant dégommer tous les avions arrivant sur lui. Un très bon soft dans le genre, prenant et bien réalisé.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	09
ANIMATION	15

Nous sommes au 21ème siècle, et c'est la... guerre! Parfaitement. Vous, un pilote rebelle et courageux, vous allez affronter l'ennemi à bord de votre petit avion et mitraillette incorporée. 10 niveaux sont à franchir pour éliminer vos adversaires et réduire leur matériel de combat à néant. Le petit gros avec l'air méchant et le cigare au bec que vous êtes (clin d'oeil à John Bellucci dans 1941 de Spielberg, je suppose) et dont vous pouvez admirer le portrait à droite de votre écran, va faire un carton, via votre rapidité et vos réflexes.


INTRUDER
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
4 Septembre 2269, à bord d'un vaisseau spatial en mission spéciale quelque part entre Mars et Jupiter. Les objets les plus familiers sont tout à coup pris de folie : l'ordinateur se brouille, une brosse à dent brise un hublot et se précipite dans l'espace, les lumières s'éteignent et une sirène se met à hurler.
Une réalisation de qualité que les amateurs du genre apprécieront.
GEN 4
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.
Plus grave encore, les communications avec la Terre sont interrompues. Aucun doute, les mêmes phénomènes étranges doivent s'y passer. Très inquiet, l'équipage décide de rentrer sur la planète bleue.
Lorsqu'ils pénètrent dans l'atmosphère, une voix métallique retentit :
"YOU ARE INTRUDERS : Vous êtes des envahisseurs !"...
UN SHOOT'EM UP DÉLIRANT
UBI SOFT
Entertainment Software



Dinamic vous fait tirer sur tout ce qui bouge. C'est de la baston, à haut niveau.



After the War

MEGASTAR joystick

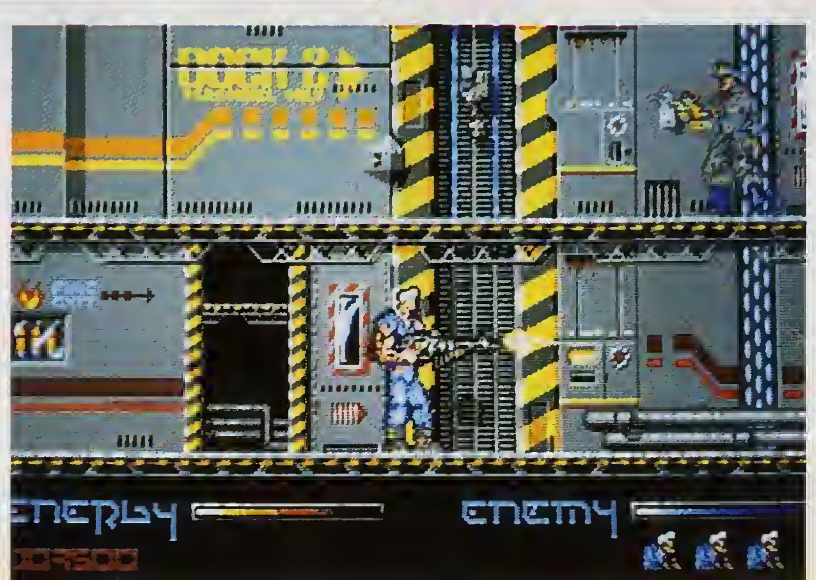


AMIGA
92%

Dans After the war vous jouez, de manière classique dans ce type de jeu de combat, un émule de Rambo qui tape ou tire sur tout ce qui bouge. Ce thème mince comme à l'habitude est servi par une superbe réalisation, décors d'enfer, on se croirait dans une rue de Brooklyn pour le tableau qui se passe dans les rues, animations très réussies, le héros et tous ses adversaires ont une gamme de postures phénoménales, son à la hauteur. Tout est réuni pour vous faire passer un super moment si vous êtes un accroc de la baston.
Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	18

Je t'avais bien dit petit que la ville c'était malsain et dangereux, avec tous ces rats, ces loups qui traînent, sans compter ces vauriens en patins à roulettes. Oui sergent, je sais bien, mais ça ne l'est pas plus que les forêts du Vietnam. Heureusement, je n'ai pas perdu mes talents de combats à mains nues. Pourtant je vais vous dire, ce que je préfère c'est la mitrailleuse lourde, tout à l'heure j'ai été agressé sans aucune raison par des gars en uniforme dans un hangar. J'en ai fait des petits morceaux. Tenez, je vous ai même rapporté les galons de tous ces salopards. Belle brochette, non?





Uņe histoire spatiale signée Grandslam, où haute technologie est synonyme de destruction imminente.

Warp



Vous incarnez Kelly, un technicien aux commandes d'un engin de défense hyper-perfectionné que vous avez subtilisé à votre nation. Alors que vous avancez vers l'hyper-espace, vous tombez sur un champ magnétique engendré par des extra-terrestres et se dirigeant inéxorablement vers la terre, ce qui signifie une fin proche pour tous les terriens. C'est à vous de sauver la situation! Vous devez foncer vers les dix planètes abritant les générateurs du champ magnétique, la première étant Mars. Entre chaque planète vous devez passer par un tunnel, où chaque faux-pas vous est fatal. vous voyez un peu le tableau? Alors trainez pas, où vous aurez plusieurs milliards de morts sur la conscience. Dont la mienne.



ST **82%**

Un système d'arcade vue de haut avec un scrolling multidirectionnel pour le sol. Très beaux garphismes pour les décors et un peu décevant pour les vaisseaux. L'animation est parfaite, rapide et fluide. Une musique sympa quoiqu'un peu prise de tête à force. Destruction des générateurs, passage dans le tunnel et on recommence. Un bon jeu bien réalisé et intéressant.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16

ST

Necron Aptor Quest

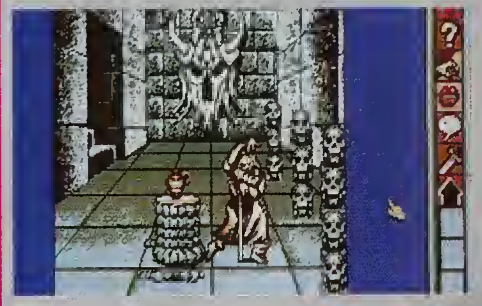
EDITEUR : 16/32

Testé par Kaaa

Vous êtes Aptor, et vous êtes chargé par une force divine de réparer la déchirure dans l'espace-temps qui fut à l'origine d'une invasion monstrueuse de créatures assoiffées de sang. Vous voilà devant un château-fort, épée à la main, et là, vous vous démerdez comme vous le pouvez. Un graphisme médiéval qui ne rend pas bien, surtout à cause du fond bleu ciel qu'ils ont foutu en permanence. Quelques petites animations, ça c'est plutôt sympathique. Une petite aventure classique, avec une rangée d'icônes à droite vous servant à tout faire, ça ce joue à la souris et le scénario ne semble pas avoir bénéficié d'une attention particulière.

GRAPHISME: 14 • SON: 13 • ANIMATION: 15

VERDICT: 68%



PC

Xenon 2

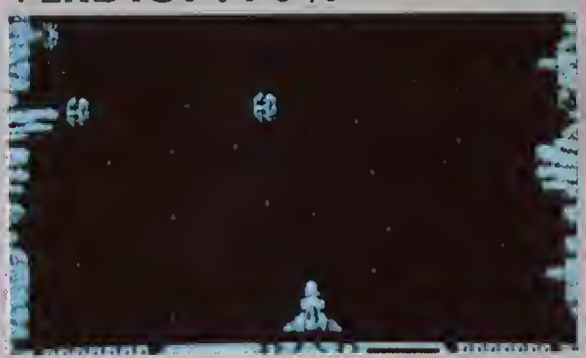
EDITEUR : IMAGE WORKS

Testé par Jeff

Vous devez découvrir cinq bombes de temps, et ainsi, vous sauverez l'Univers. Chaque tableau représente une difficulté de jeu, veillez à ne pas vous laisser enfermer dans les coins. Votre appareil, le Mégablaster, risquerait d'en souffrir. Le paysage défile horizontalement, tandis que d'horribles bestioles rendues folles par les radiations vous attaquent. Vous devrez les éviter ou les tuer. J'ai bien aimé le bazar. C'est un évènement qui se reproduit deux fois par niveau et vous permet de vendre et d'acheter du matériel. Les tableaux sont simples. Le graphisme est du même tabac, l'animation quand à elle, est satisfaisante, sans plus. Il faut tirer sur tout ce qui bouge, et essayer de se barrer le plus vite possible. Bien mais tout juste.

GRAPHISME:12 • SON:12 • ANIMATION: 12

VERDICT : 70%



tests





Au lieu de transformer les crapauds en princes charmants, Ubi Soft change un superbe prince en nain ridicule. A Créteil, les contes de fées, on leur tord le cou.

Fred était un beau prince charmant, épris d'un canon des familles, une meuf je vous raconte pas tu tombes chuis mort. Devant leur amour idyllique, Ultimor, un nain vilain, jaloux et complexé, transforme notre prince en nain. Sa gonzesse, devant le résidu qu'est devenu son charmant, fuit à toutes jambes pour se faire consoler (hé hé) par un autre. Fred décide dès lors de se venger et de tuer Ultimor afin de rompre le charme.

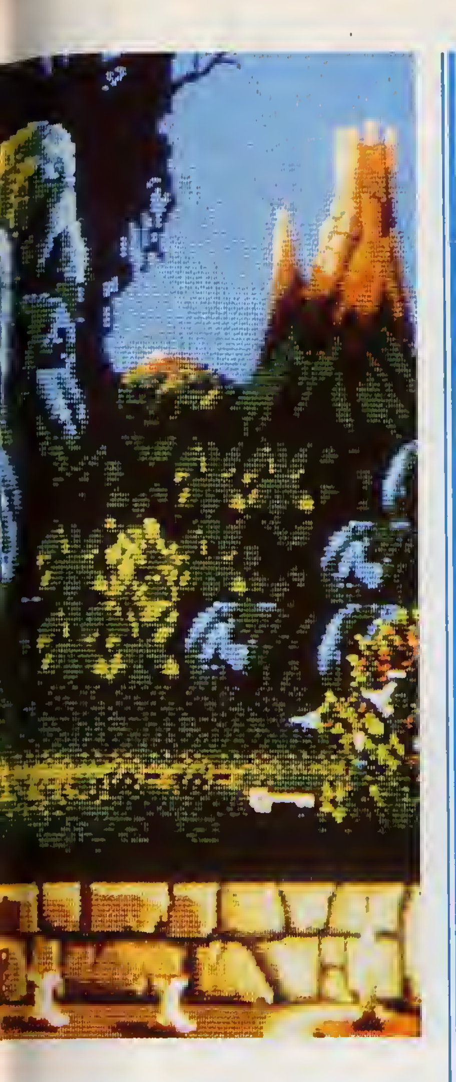
Artemus

Fred

ST
86 %

Tout d'abord une excellente musique nous introduit dans le soft, rythmant une petite animation très sympa. Je vous laisse la surprise. Notre héros (demi-portion) se trouve dans une forêt, où il évolue en 2D mais sur trois plans différents: il ne se trouve pas forcément en face de ses adversaires, ce qui rajoute donc de la difficulté au jeu. De très beaux graphismes, fins et travaillés, et une très bonne animation pour Fred qui galope, saute, fait des sauts périlleux et s'écrase la gueule dans l'herbe. Genre dessin animé, notre héros poussera des «ouille ouille ouille» et des «aïe» au moindre coup. Plus de 50 tableaux, une centaine de personnages et monstres différents, des décors moyenâgeux surprenants, ce jeu a tout pour plaire, mis à part une manipulation pas toujours évidente pour Fred, qui ne répond pas très bien aux commandes du joystick.

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	17



Cybermind 2



Un petit hélicoptère, un tableau, un but: trouver la bonne carte magnétique qui donnera l'accès à la base. Pour ce faire, l'hélico devra pousser des rochers, tirer sur des machins bizarres, éviter des missiles et récupérer la bonne carte. Le sol étant pourvu de quelques flaques d'eau, attention à ne pas noyer la carte et à ne pas bloquer certains passages par les rochers. Profitez des bonus, vies supplémentaires et autres cadeaux qui vous seront offerts. Une fois la carte introduite dans la base, une autre tableau, d'autres difficultés, notamment des réflecteurs que vous serez souvent obligés d'utiliser en calculant comme un malade pour les placer où il faut. Un jeu à donner des pellicules en se cassant le crâne. Que c'est bon.

Ubisoft nous prouve une fois de plus que les jeux les plus simples sont souvent les meilleurs.



AMIGA
88 %

Un son meilleur que sur ST, Amiga oblige, avec des digits vocales plus claires. Le reste étant similaire, les personnages sont pourvus d'une très bonne animation, fluide et rapide; ils sont réalisés dans un graphisme précis, les décors étant encore plus beaux que les personnages qui évoluent sur trois plans différents. Les commandes trahissent un peu l'ensemble du jeu, avec une manipulation quelquefois trop lente et pas toujours instantanée. Dans l'ensemble une bonne ambiance pour ce jeu d'arcade, qui se fait remarquer par son humour et par ses somptueux décors.

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	18

ST
85 %

Une excellente réalisation, avec plus de décors et de gadgets que dans la première version. Un très joli graphisme, fin et précis. L'hélico est animé avec fluidité, répondant parfaitement aux commandes du joystick. Sofian Abdallah, le programmeur, a réalisé ce jeu entièrement en Basic GFA, ce qui prouve l'efficacité autant du langage que du programmeur. Un jeu de réflexion intéressant et prenant, comme on en voit que trop rarement.

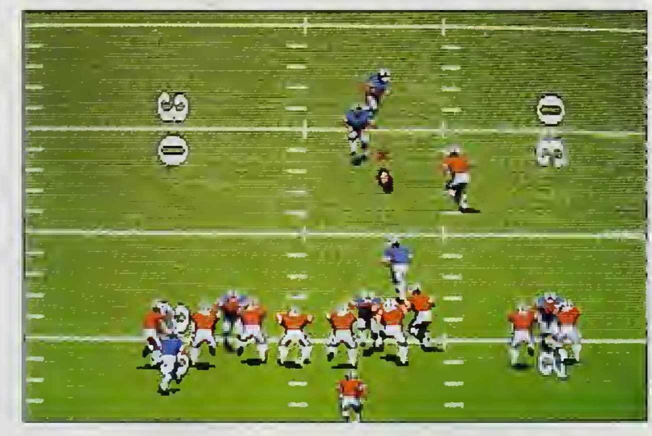
Kaaa

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	15

tests

TV Sports : Football

Mindscape et Cinemaware reviennent et nous proposent un divertissement typiquement américain: suivre et participer à la grande coupe de la ligue de football américain.



MEGASTAR joystick

PC 90%

Ce nouveau Cinemaware est superbement réussi et vous immerge dans le monde du football américain. On s'y croirait, les stats sur toutes les actions et les joueurs, les possibilités de jouer à plusieurs, l'un contre l'autre, ou l'un avec l'autre, les choix de stratégies et les mouvements des joueurs. On peut contrôler beaucoup de choses ou laisser l'ordinateur s'en charger. Sans directives, il choisit lui-même les stratégies en s'adaptant à celles que vous avez employées, il prend en main les joueurs. Un superbe jeu qui a le seul défaut d'être réservé à ceux qui connaissent le football américain pour être apprécié pleinement.

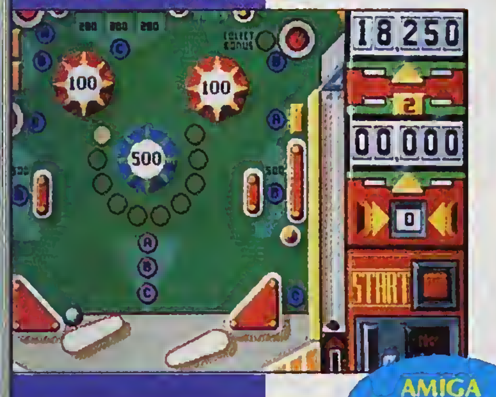
Duy Minh

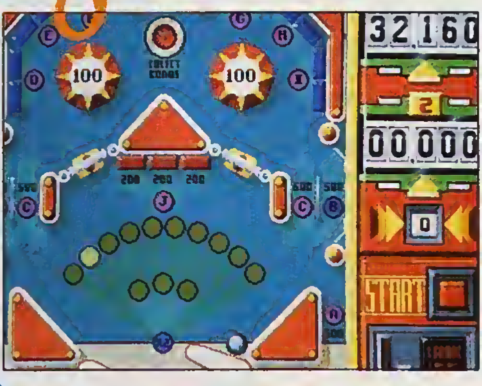
GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16

Ce soir c'est la finale de la Ligue. Le journaliste dans son costume de gala présente les équipes et récapitule les statistiques des QuarterBacks en présence. L'heure de l'engagement est arrivé, les caméras se braquent sur le terrain inondé de lumière pour filmer cette partie qui s'annonce magnifique. STOP! Lâchez votre Coke et votre pop-corn, et ne vous avachissez pas dans votre fauteuil, l'écran que vous avez devant vous n'est pas celui de votre télé, mais celui de votre ordinateur. La réalisation Cinemaware a pu vous induire en erreur, mais maintenant c'est fini, empoignez donc votre joystick et entrez dans ce logiciel de grande classe. Vous êtes tout à la fois, le manager qui choisit ses joueurs en début de saison pour constituer une grande équipe, l'entraîneur qui mène les entraînements et choisit les tactiques le soir des rencontres, le grand QuarterBack acclamé par la foule, capable sur le terrain des actions les plus incroyables et à qui on offre un pont d'or tous les jours.

Pinball Magic

Loriciel apporte avec ce flipper électronique un peu de fraîcheur dans un domaine où l'adaptation n'a jusqu'à ce jour jamais fait un carton.







AMIGA 82%

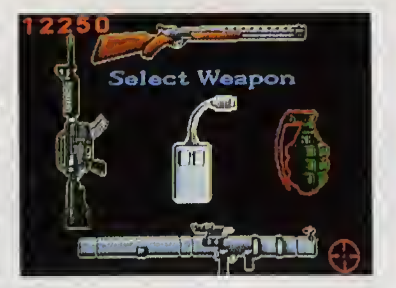
Même si Pinball Magic surpasse en qualité ses concurrents sur micro, ne vous attendez surtout pas à retrouver le même plaisir qu'au bistrot d'à côté. L'accès aux targettes est plutôt basardeux et la difficulté se corse exagérément au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu. Le contrôle de la boule à la souris serait sans doute plus évident qu'il ne l'est au clavier et il manque à ce gentil soft un éditeur de tableau pour le rendre vraiment attrayant. A noter d'excellents bruitages.

P.S.Y.

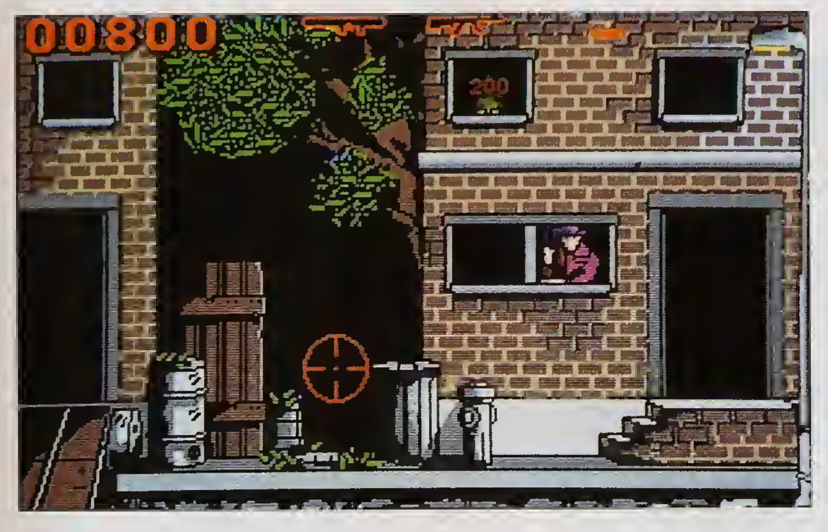
GRAPHISME	13
SON	16
ANIMATION	16

Faute de réelle nouveauté (ou d'originalité) dans le domaine des véritables flippers, en arcade, essayez-vous à Pinball Magic sur votre bécane préférée. Pour ce qui est de l'histoire, no problem, y en a pas. Il ne vous reste qu'à défoncer les touches du clavier pour zigouiller toutes les targettes du premier tableau, trouver la sortie, et accéder ainsi au suivant. Si vous n'avez encore rien cassé au douzième et dernier tableau, vous pouvez recommencer à deux joueurs et frimer devant vos copains. Mais je vous conseille un sérieux entraînement. Si un menu d'option vous permet de régler la rapidité de la boule ou l'inclinaison du flipper, un manque d'agilité pour atteindre vos objectifs vous est fatal. Une présentation des 12 tableaux avant de commencer une partie vous donne une petite idée des malheurs qui vous attendent.

Tel le légendaire Bond, Artronic vous engage dans les services secrets de sa majesté la reine pour combattre le grand mal des années 80 : Le terrorisme



Take'Em Out



Après avoir été recruté par les services secrets du ministère de la défense pour intégrer sa section anti-terroriste vous avez l'ordre et le devoir de combattre l'ennemi de la sécurité publique, et s'il ne vous reste qu'un seul choix, ce sera celui des armes. Après un entraînement rigoureux à l'utilisation de la carabine de combat M16, vous allez au charbon, à Londres, où l'ambassade iranienne est assiégée par des terroristes. Votre mission: éliminer chacun d'entre eux, libérer les otages, et naturellement survivre à leurs assauts permanents. En début de jeu, vous aurez à choisir entre quatre types d'armes hyper sophistiquées mais vous ne pouvez n'en utiliser que deux (par manque de bras) : deux fusils d'assaut, un bazooka, des grenades.
La survie de dizaines d'innocents est entre vos mains . Ne vous trompez pas de cible !!!

AMIGA 75%

Les jeux de tirs sont souvent fades du fait d'une image figée où l'action consiste essentiellement à tester ses propres réflexes. TAKE'EM OUT ne faillit pas à la règle et c'est bien dommage car les atouts n'auraient pas manqué pour en faire l'un des premiers du genre. Ce qui frappe dès l'intro, c'est une musique qui cartonne et vous aurez tout à gagner à relier votre bécane à une chaîne hi-fi (vos voisins vous demanderont pour une fois de monter le volume tellement le son est parfait). Pour ce qui est du jeu en lui même, l'idée d'un entraînement obligatoire avant de passer à l'action est loin d'être une lubie des programmeurs car sans cet exercice qui reste selon moi encore trop facile, vous ne survivriez pas 30 secondes face aux terroristes. Si le décor est très statique, les preneurs d'otages sont nombreux et redoutablement efficaces. TAKE'EM OUT est dans son ensemble un bon petit soft divertissant dans la lignée de CAPONE qui plaira sans aucun doute aux amateurs du genre.

P.S.Y.

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	15

ST

Oliver et Compagnie

EDITEUR: COKTEL VISION

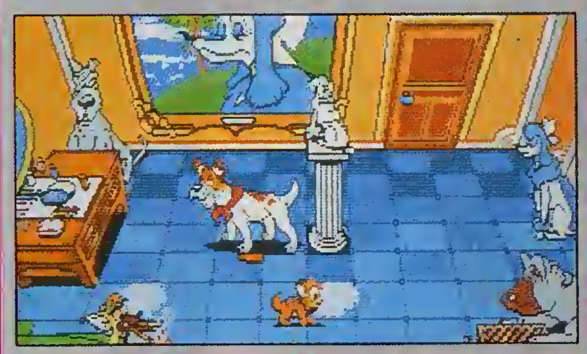
Testé par ARTEMUS

Oliver est un petit chat à la Walt Disney, c'est-à-dire très gentil et un peu con. Il se balade sur les trottoirs d'une ville, et son but est de ramasser les saucisses jonchant le bitume, sans se faire toucher par les clebs et sans se prendre de la flotte dans le museau par les bouches d'incendie. Ca, c'est le premier tableau. Ensuite, dans un salon de mémère, il devra attraper les nonosses balancés par cette dernière. En faisant gaffe de ne pas gêner le gros toutou planté devant la téloche.

Quand on a comme personnage principal un chat qui avance lentement, qui est très mal animé et qui répond très mal aux commandes, ça ne peut pas faire un bon soft.

GRAPHISME:15 • SON:12 • ANIMATION:12

VERDICT:40%



PC

Omnicron Conspiracy

EDITEUR : MIRROR SOFT

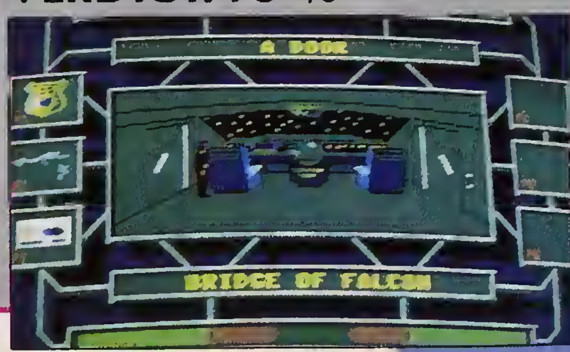
Testé par Jeff

POWERS, mon nom est Ace POWERS, ouais pour sur ! Je suis capitaine de la police stellaire et je suis chargé de démanteler un réseau de drogue intergalactique. . Devant moi, un tableau où se passent les actions. De chaque côté, des casiers où il y a des objets. Ceux que j'ai déjà et ceux que je vais trouver par la suite. Le maniement est très simple. Je peux prendre des objets et les mettre dans les poches de chaque côté de l'écran. Parfois, il faut faire le ménage et vider les poches.

La barre de repos donne des indications précieuses sur mon état de santé. Le graphisme est bien et les tableaux sont variés. L'animation est cependant un peu pauvre mais l'intérêt de la découverte compense ce défaut.

GRAPHISME: 15 • SON: 14 • ANIMATION: 10

VERDICT: 75 %



tests

Axel's Magic Hammer

Gagner une princesse à coups de marteau ! C'est le défi que vous lance Gremlin...



ST 81 %

Pas de lézard: c'est fluide, il y a 30 monstres différents, 8 niveaux infernaux plein de pièges et d'astuces, chacun ayant un «look» caractéristique (le monde de glace, la forêt, etc). La maniabilité est absolument parfaite, puisque ce type de jeu existe depuis des années et que ce sont toujours les mêmes vieilles recettes qui sont employées. Eh, elles marchent, pourquoi s'en priver? Il est certain que pour l'originalité, zéro. Mais ce n'est pas le but: on aime escalader des plateformes ou on n'aime pas.

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16



En haut, version ST. Ci-contre, version ST. au dessous, version Amiga.



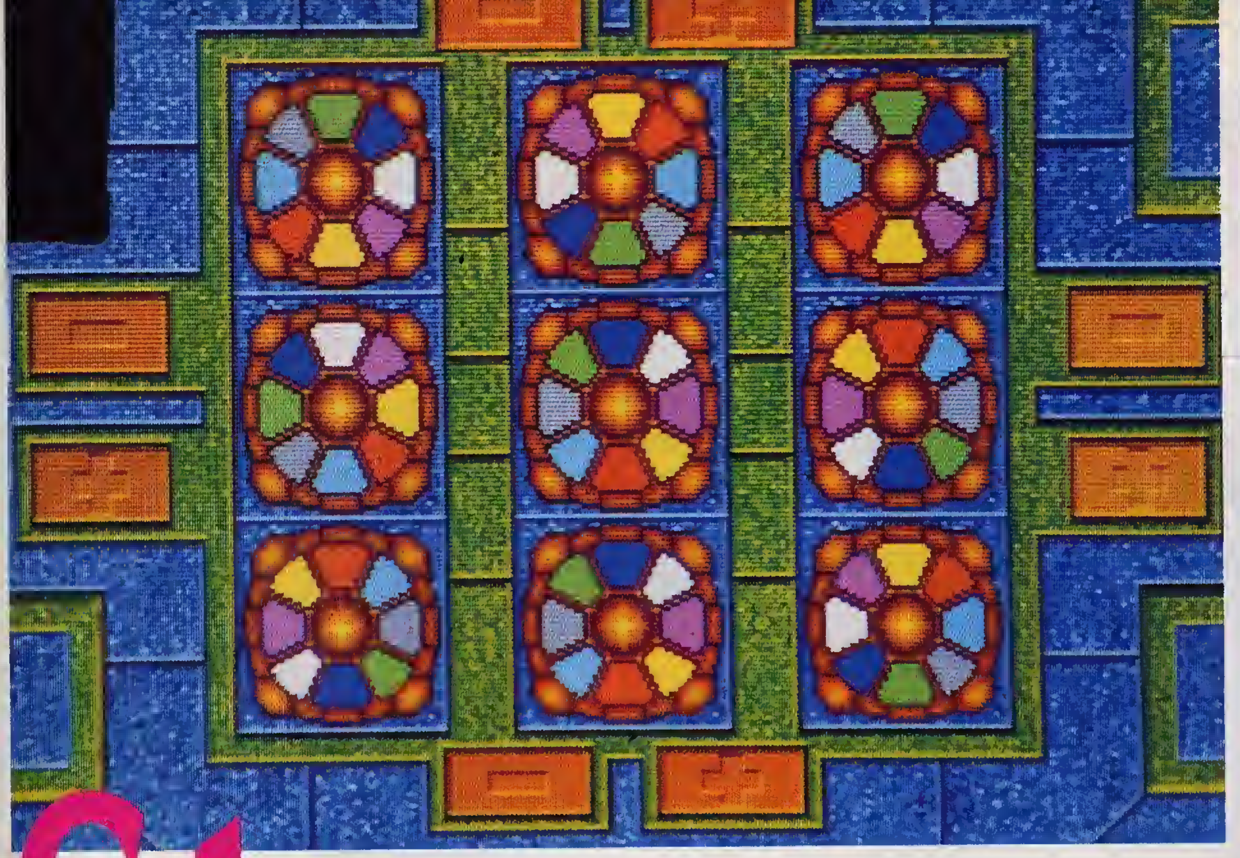
AMIGA 81 %

La version Amiga est très exactement identique à la version ST, à deux détails près: sur l'une des deux, le son est meilleur et l'image de présentation est plus belle. Devinez sur laquelle? Vous avez gagné: sur l'Amiga. Sinon, c'est kif-kif.

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16

L'histoire est simple: vous êtes Axel, vous avez un marteau magique et vous devez délivrer une hypothétique princesse. Basta. Ca n'est bien évidemment qu'un prétexte: Axel est un jeu du même type que Bubble Bobble. Le personnage est tout petit, il a des grands yeux comme seuls les japonais savent les dessiner, les monstres sont - mis à part les monstres qui marquent la fin de chaque tableau - tout petits, les bonus à ramasser sont tout petits, tout est tout petit. On est pas là pour avoir des sprites de la taille de l'écran, figurez-vous. Axel peut sauter, s'accroupir pour éviter les projectiles, et donner des coups de marteau. Naturellement, divers objets permettent de lancer le marteau au loin, de le transformer en une tarte-à-la-crème-laser («Fulgurotarte!»), d'accélérer notre héros, etc. Il y a même des salles cachées, le pied! Alors évidemment, les ceusses qui n'aiment pas les jeux de plateformes, vous avez intérêt à éviter. Mais si vous avez ne serait-ce qu'une légère inclination pour ce genre, foncez, c'est aussi bien que Bubble Bobble.

Michel



Stryx

Psygnosis nous prouve que les plus petits ne sont pas forcément les plus faibles.





AMIGA
87 %

Des petits sprites pour les personnages qui sont très bien animés. Décor à la Psygnosis, sans commentaire. Tout se joue en 2D sur plusieurs paliers. Les minuscules personnages sont dessinés avec finesse et précision, et le fait qu'ils soient minus, offre au joueur un énorme espace de jeu. C'est très rapide et c'est très dur, bref, c'est un excellent shoot'em up.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16

Dans les cités du Dôme, des Cyborgs exterminent tous les êtres humains à grands coups de lasers. Vous, Stryx, mi-homme mi-robot, devez détruire toutes ces machines infernales et reprendre les clés de la Vie. Stryx est un personnage doué d'une force exceptionnelle ainsi que d'une intelligence balaise, et il devra, pour survivre face à ces robots tueurs, trouver les mines où des androïdes gardent les cristaux nécessaires à sa survie.

tests

Space Ace

ReadySoft nous offre un soft/dessin animé plus que surprenant. Non, vous ne regardez pas Ça Cartoon, vous jouez avec votre ordinateur.



Un jeune homme souple et entreprenant est agressé par un gros méchant tout bleu (non c'est pas un shtroumpf, c'est le gros Borf) et il perd sa compagne qui disparaît au détour d'un ravin friable. Son but dorénavant: retrouver sa bien-aimée, au péril de sa vie, et empêcher Borf de continuer à nuire. A travers des décors alliant High-Tech et paysages désolés, il va devoir affronter les pires robots de la galaxie, éviter des armées de rayons lasers, sauter au-dessus de crevasses énormes sans jamais perdre son sang-froid.

AMIGA
96 %

Don Bluth jette sa patte magique sur la micro pour la seconde fois, après Dragon's Lair. Le graphisme ne se rapproche pas du dessin animé: c'est du dessin animé. Votre personnage bondit, roule par terre, tombe, galope etc dans une animation parfaite, souple et légèrement exagérée (encore une fois, c'est du dessin animé). Ca bouge dans tous les sens, c'est rapide et difficile, c'est merveilleux et c'est splendide: c'est du Don Bluth. Pour ce qui est du jeu, trente-trois étapes sont à franchir avec deux ou trois actions par étapes, actions précises et incontournables pour qui veut réussir sa mission. Un son rappelant les anciennes série de Batman, avec des «outch» et des «wouarghl» à tout va. Humour et prouesses techniques sont au rendez-vous, à ne manquer sous aucun prétexte.

Kaaa

GRAPHISME	19
SON	16
ANIMATION	19



Don Bluth, un magicien de l'image

Don Bluth, ce grand magicien de l'Image, cet empereur du merveilleux, n'a pas fini de nous faire rêver...

Depuis sa plus tendre enfance, Don Bluth savait qu'un jour, il serait dessinateur. Après quelques études de médecine et de droit, sa réelle destinée prend le dessus et l'emmène dans les studios Walt Disney où, pour la première fois, à dix-neuf ans, il soumet ses oeuvres à des professionnels du dessin. Séduit par son trait souple et raffiné, il est engagé. Nous sommes en 1965, son premier travail est sur «La Belle Au Bois Dormant».

Suivant de nombreux cours, il travail sur des long-métrages comme «Robin des Bois», «Bernard et Bianca» ou «Rox et Rouky». Pendant ses loisirs, dans son garage avec quelques amis, Don Bluth met en pratique ce qu'il apprend chez Dysney en réalisant son premier film: Banjo. Il a une expérience qui lui permet de devenir rapidement assistant-animateur, mais ne garde cette place qu'un an avant de s'en aller des studios Walt Disney.

Comme il est mormon, Don Bluth essaye d'arborer un comportement idéal, aussi bien dans son travail que dans sa vie privée. A propos des enfants, il pense qu'ils perçoivent la réalité d'une manière différente des adultes, et que pour eux, il n'existe que le Bien et le Mal, ils ne connaissent pas encore la nuance. Ils ont donc besoin de savoir que le Bien gagne toujours, et que le Mal perd toujours. Cela leur donne un espoir dans le monde». C'est dans cet état d'esprit que Don Bluth réalisera, en 1982, «Brisby et le secret de Nimh», son premier long-métrage. En 1986, son deuxième long-métrage: «Fievel et le nouveau monde», fait de Don Bluth le «nouveau Walt Disney».

Son dernier dessin animé en date, «Le petit dinosaure et la Vallée des Merveilles», en collaboration étroite avec Steven Spielberg, prouve plus que jamais que Don Bluth à un coeur d'enfant et une patte de génie. Il est actuellement sur un projet de dessin animé incorporé dans un film réel, avec comme réalisateur de la partie réelle l'acteur de «La petite maison dans la prairie»: Victor French.

Kaaa



ST

Bridge 2150

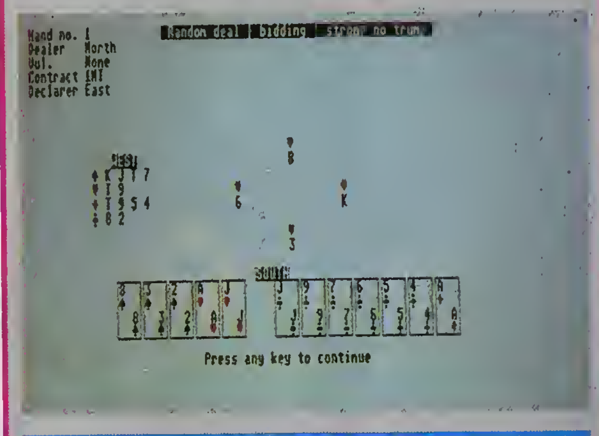
EDITEUR: OXFORD SOFT

Testé par Destroy

Dans ce jeu de bridge la première chose qui frappe, c'est son incroyable manque de maniabilité. En effet, tout se déroule au clavier, et en Anglais, s'il vous plaît. Au niveau du jeu, si les annonces sont bien respectées (bien que l'ordinateur ne prenne pas de risque), les entames ne le sont pas, ce qui fausse légèrement le débat, puisqu'aucun appel n'est possible. L'environnement du jeu, (comprenez animation, sons etc..) est bien pauvre et le graphisme inexistant. Attendons Bridge 2151, peut être sera t-il meilleur?

GRAPHISME, SON, ANIMATION : NEANT

VERDICT: 53%



ST / AMIGA

Footballer of the Year II

EDITEUR : GREMLINS

Testé par Destroy

Un concurrent de Kick-off? Que nenni. Ce jeu de football, n'est en réalité qu'un jeu de statégie footballistique qui n'a cependant rien à voir avec Football Manager. Ici pas question de jouer, vous devez simplement répondre à des questions auxquelles, seul un Anglais bien au courant de la chose pourrait répondre. De plus les graphismes ne sont pas très bons et les écrans s'affichent avec une lenteur digne des premiers softs sur CPC. Un soft prise de tête, surtout si vous ne parlez pas anglais, et si le football local vous passe sous la jambe.

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 11 • SON: 10

VERDICT: 50%



Wild Streets

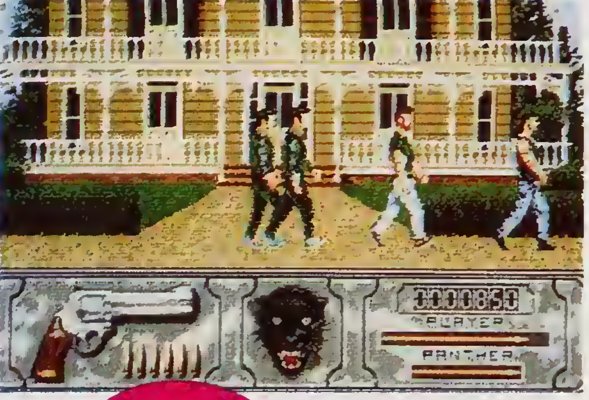
Quand Titus se promène avec une panthère, vous avez intérêt à vous planquer: c'est un véritable carnage.







Ci-dessus : version Amiga. Ci-dessous, versions ST



ST
88 %

Une très bonne animation pour les grands sprites représentant les personnages. Notre héros et sa fidèle panthère noire arpentent les trottoirs de la ville allègrement. Vous ne dirigez que le bonhomme, c'est l'ordinateur qui se charge de la bestiole. Lorsqu'il rencontre un adversaire, autant de coups lui sont permis que de positions du joystick, y compris le tir du révolver. Deux baffes sont nécessaires pour faire disparaître un mec. Un excellent graphisme, une bonne animation sonore, ce jeu serait formidable s'il n'était pas un poil lassant, chaque niveau reprenant le même principe et pratiquement les mêmes ennemis.

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	18

Gros bras, jean délavé et panthère docile à vos côtés, vous allez devoir combattre, le plus souvent à mains nues, des individus de tout acabit. Un révolver vous servira quelquefois, dans les moments les plus périlleux, mais attention à la consommation des munitions. D'autant plus qu'elles vous seront indispensables pour combattre le géant de la fin de chaque niveau. Bon, je me casse, il y a de la baston dans l'air!

Artémus

AMIGA
90%

L'action se déroule sur des panneaux en scrolling horizontal qui occupent les deux tiers de l'écran. C'est super. Pas de différence notoire avec la version ST.

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	18







Ubi Soft vous conte les mémoires d'un magicien...

Le grand conteur (the Teller) va mourir. En tant que magicien, vous pouvez prétendre le remplacer et être, jusqu'à votre mort, le gardien exclusif de la grande bibliothèque, seul endroit où sont réunis tous les écrits sur la magie, le magie noire et les pouvoirs fantastiques. Mais pour prendre cette place tant convoitée, il vous faudra réunir 2500 pièces d'or pour participer à l'épreuve du IOZU. Beaucoup de mémoire, des réflexes et de la lucidité vous seront nécessaires pour accumuler une telle somme.

ST 98%

The Teller, un jeu de mémoire visuelle. Ne vous arrêtez pas sur les décors somptueux et fantastiques, cela vous déconcentrera. Trois possibilités de jeu: seul, contre l'ordinateur ou bien contre un copain. Seul: en haut d'un immense rocher se trouve un tableau quadrillé où quelques formes sont installées. Mettez-vous l'image dans le crâne, pendant que trois petits magiciens, instruments de musique à la main, vous jouent un petit morceau entraînant. Quand vous êtes prêt, vous cliquez votre joystick, l'image disparaît du tableau et vous devez la recréer en installant dessus les formes tombant du ciel.

Chaque forme mise à la bonne place vous fait gagner une pièce d'or, et le tout est minuté. A deux c"est le même principe avec un tableau par personne et la même image à recréer pour les deux. Très rapide, surperbement conçu, ce jeu est à mon avis le meilleur de sa catégorie. Comment? Vous avez oublié le titre?... C"est mal parti pour vous, alors...

Artemus

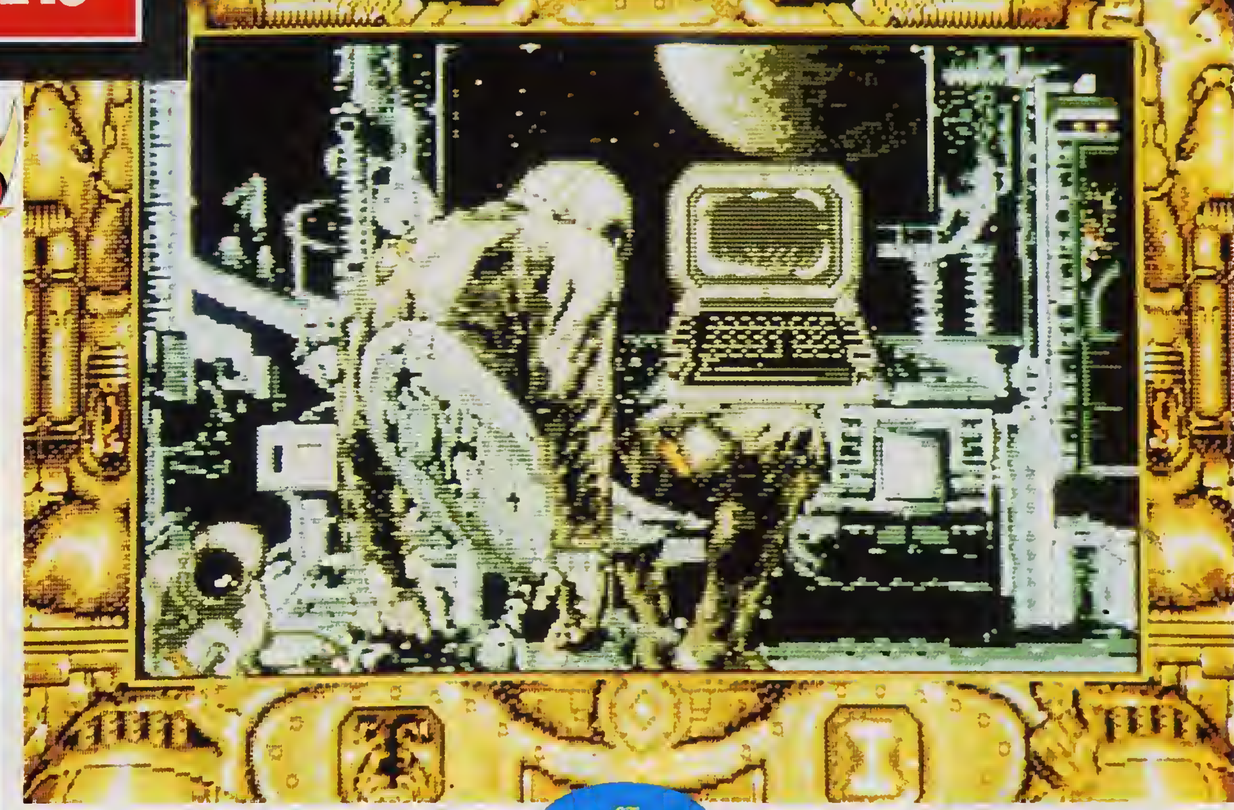
GRAPHISME	19
SON	16
ANIMATION	17

tests

MEGASTAR joystick

Final command

Un voyage dans l'espace organisé par Ubi: suspense et frissons dans le dos garantis.



Après vingt ans de guerre mondiale, les différentes nations de la Terre se réunissent pour créer les Etats Unis de la Terre. Nouveau calendrier: de 2025 on repart à zéro. Techniques nouvelles aussi, les scientifiques ont trouvé un moyen de voyager dans l'espace en se déplaçant d'une planète à l'autre grâce à des téléporteurs. Ceci servant à conquérir les autres planètes. En 146 de la nouvelle ère, une planète inconnue est découverte et baptisée Ipsos III. La fédération y envoie des techniciens pour y construire une base scientifique: Junar G2. Quelques mois plus tard, une coupure de liaison radio oblige la Fédération à envoyer un vaisseau spatial militaire en reconnaissance: le Centaure. Tagada tsoin tsoin, au bout de quelques jours, plus de nouvelles du Centaure. Et c'est là qu'on vous contacte, vous: agent YG 30, pour aller voir ce qui se passe sur Ipsos III, et trouver ce que sont devenus le Centaure et tous les scientifiques de Junar G2.

Kaaa

ST 90%

Ce nouveau jeu d'aventure commence dans le vaisseau spacial Centaure. Vous disposez d'une arme laser et d'un casque de télépathie. Deux cadavres meublent le Centaure, et de sérieux dégâts matériels se font remarquer. Des graphismes splendides et angoissants donnent à ce jeu une dimension toute particulière et même franchement flippante. Un système de jeu d'aventure classique, avec très peu d'animation. Uniquement à la souris, vous baladez une icône sur l'image, et il changera de forme quand vous passerez sur quelque chose à observer. Un son très spatial rend le jeu encore plus réel. En un mot, c'est superbe!

GRAPHISME 18
SON 18
PAS D'ANIMATION

AMIGA 90%

Final Command se fait remarquer surtout par un graphisme très particulier, angoissant et réaliste. Une musique lente et profonde rythme le jeu pendant toute sa durée, au contraire du ST. Uniquement à la souris, vous devez découvrir des indices en promenant votre curseur qui changera de forme en passant sur un endroit à observer; même principe que dans les Voyageurs du Temps. Ambiance suffocante à la «Alien», ce jeu vous fera passer des heures hors de notre galaxie, où personne ne vous entendra hurler... de joie!

GRAPHISME 18
SON 16
PAS D'ANIMATION



The cycles

Accolade, le grand spécialiste des simulations, frappe encore.
Cette fois il vous propose d'enfourcher votre bécane et de participer au championnat du monde moto

Dans THE CYCLES vous êtes (comme c'est original) un pilote motocycliste et votre but est bien sûr de gagner le Championnat du Monde moto. 15 circuits du monde sont à votre disposition et vous pouvez concourir en 125cc, en 250cc ou en 500cc. Vos adversaires sont les 9 meilleurs coureurs du circuit et vous devrez apprendre à manier votre machine avec dextérité pour pouvoir les vaincre. Vous devrez aussi apprendre à connaître les particularités de chaque circuit pour pouvoir en tirer avantage.



AMIGA **87%**

THE CYCLES est un jeu superbement réalisé et très au point pour le graphisme, l'animation et le son. La vue qu'il offre en course est celle qu'a le pilote sur sa moto. En haut de l'écran il y a le rétroviseur permettant de ne pas se faire surprendre par un concurrent qui risque de vous doubler (je sais ça n'arrive jamais), mais le rétro est réglementaire. THE CYCLES vous offre les options classiques (entrainement sur un circuit, course seule, championnat, niveau de difficulté, choix de machine). Que dire d'autre, sinon que ce sera un classique qui fera passer de longues heures agréables aux fans de ce type de jeu.

Duy Minh

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16

AMIGA

Future sport

EDITEUR: AS
Testé par Duy Mihn
Disponible sur ST

He bien, on n'a pas une minute de repos ici. Ca vaut bien la peine d'être en 2768, pour se retrouver sur une planète perdue et être obligé de la nettoyer de ses monstres métalliques et autres canons de défense à grands coups, devinez de quoi, d'arbalète.

La version AMIGA diffère très peu de la version ST testée dans l'hebdo n°40. On retrouve un jeu du style GAUNTLET avec un joueur seulement. Le principe? Avancer très vite dans le tableau (c'est minuté) et tirer sur tout ce qui bouge. Votre arbalète ridicule du début pourra se transformer en triple arbalète pour tirer trois fois plus après avoir rencontré le bonus adéquat. Tout est à sa place dans ce jeu. Si le style vous plaît, accrochez-vous à votre joystick, et allez jouer dans le futur.

GRAPHISME: 15 • ANIMATION : 13 • SON: 10

VERDICT: 65 %



C64

Retrograde

EDITEUR THALAMUS
Testé par Bô TGV

C'est un mélange plutôt détonant entre R-Type et Forgotten Worlds. Du premier il reprend le scrolling très fluide, le ciel noir et le déluge de sprites qui en veulent au héros. Au second il emprunte un décor cataclysmique, une tapée d'ennemis volants et sautillants et un scrolling différentiel du plus bel effet. Plus les boutiques d'armes à faire rager un milicien libanais. Parce que la musique adouçie les moeurs, on a le choix entre sept thèmes musicaux! Qui dit mieux? On peut classer rétrograde dans les bons shoot'em up. Pas indispensable, mais pourquoi s'en priver?

GRAPHISME: 15 • ANIMATION: 17 • SON: 16

VERDICT: 75%



Chaos Strikes Back

Après quelques mois d'attente, F.T.L. nous offre enfin la suite la plus attendue du moment.



Chaos Strikes Back ne s'adresse pas uniquement aux possesseurs de Dungeon Master, c'est un jeu à part entière. Mais bien entendu, l'intérêt de ce soft se situe dans le fait que vous pouvez continuer l'épopée de Dungeon avec votre ancienne sauvegarde et vos anciens héros.

Le prince noir, alias Chaos, nous concocte une vengeance terrible contre le monde entier, carrément. Contrairement à vos espérances, ce dernier n'est pas mort, et c'est à travers vous qu'il veut accomplir son horrible vengeance.

Je rappelle pour mémoire (et pour ceux qui ne l'avaient pas connu) que Dungeon Master est un grand jeu d'aventure adoptant le système de la caméra suggestive (vous voyez l'action par les yeux du héros), avec une série d'icônes à cliquer à la souris pour les actions à réaliser. C'est un dédale de couloirs labyrinthiques, avec plusieurs niveaux et une floppée de monstres à combattre. Décrochez votre téléphone et fermez votre porte à clef: avec Chaos vous en prenez pour plusieurs mois.

ST 90%

Les auteurs de Dunjeon ont repris exactement les mêmes schémas pour Chaos Strikes Back. Pas de changement dans la structure du jeu, une nouveauté pourtant: la possibilité de dessiner ses personnages. Les graphismes sont toujours superbes, réalistes et souvent flippants. Que dire de plus sinon que cette nouvelle aventure comblera les adeptes de Dunjeon, émerveillera les amateurs du genre, et envoûtera les novices.

Kaaa

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	15



S'il est vrai que la carte n'est pas le territoire, chacun sait que le wargame n'est pas la guerre. «Terres et Conquérants» d'Ubi Soft s'adresse aux Clausewitz en herbe et autres stratèges en chambre.

Terres et Conquérants

Sur un scénario manichéen au possible(ouah, keskidi, gi kompren kdall! NDLR) (les Force du Mal contre les Forces du Bien) et cela dans un contexte médiévo-hors-du-temps qui sied d'ordinaire aux accros du jeu de rôle, Ubi Soft propose un wargame, un vrai! C'est un territoire rectangulaire que se disputeront Erik le Rouge et George le Tyran (ou tout autre chef de guerre à votre convenance).

CPC **68%**

Sur le plan graphique, sans aucun doute, Ubi-Soft assure: on est à mille lieues d'une certaine morne plaine. La contrée est divisée en carrés recréant d'une manière assez réaliste la géographie locale avec villages, château-fort, forêts et montagnes, mer, routes, fleuves et marécages... C'est dans ce décor bucolique que se rencontreront fantassins, cavaliers, catapultes, archers, des hommes volants et même quelques seigneurs et des navires voguant sur une mare aux canards un peu étriquée.

Onze scénarios, sans compter ceux que l'on ne manquera pas de créer, permettent de se livrer à de mémorables combats. Comme aux échecs et au jeu de Go (si l'on ose ces comparaisons), le jeu consiste à placer au mieux ses pièces. Un facteur aléatoire, et sans vélo, entre en jeu, notamment lorsqu'il s'agit d'interrompre un défilement de chiffres trop rapides pour seulement être perçus.

La maîtrise de la situation exige des qualités de stratège, mais surtout une bonne mémoire visuelle afin de se souvenir de l'emplacement des troupes et des caractéristiques du terrain. Une sorte de petit scanner contribue largement à clarifier les positions respectives des belligérants d'autant mieux que la zone présentée à l'écran est entourée d'un cadre mobile. Les armées sont déplacées au joystick et, après validation, la réorganisation du conflit sera le seul moment animé du jeu lorsque les jetons représentant les forces en présence seront déplacés.

Ensuite, l'ordinateur fait les comptes, vous informant de l'étendue des dégâts et des massacres ainsi que de vôtre situation. De déplacements en attaques, vous devez écraser l'ennemi, ou inversement.

Terres et Conquérants, est aux antipodes du shoot'em up. L'action se passe dans la tête et le choc des armes ressemble plutôt à celui des neurones. On regrette seulement que ce soft ne sache pas reconstituer les grandes batailles. D'où le scénario imaginaire.

Bô TGV

GRAPHISME 15
SON non significatif
ANIMATION 12

C64

Sentinel Worlds I

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS

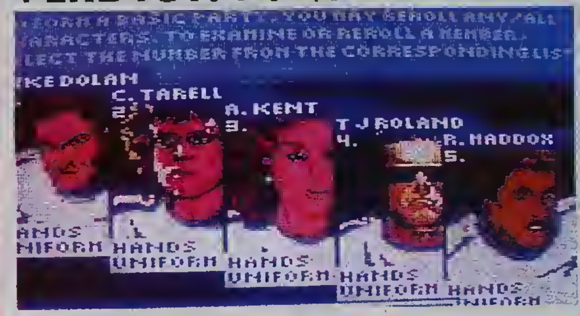
Testé par Bô TGV

Les américains adorent ce genre de jeu qui mêle le degré zéro de l'action au souci constant de l'état des troupes et du matériel. Dans ce jeu d'aventure et de rôle, vous devrez constituer un équipage et aller aux confins du système de Caldorre, un lieu étrange où disparaissent les cargos spatiaux. L'écran est divisé en quatre parties qui procurent une quantité phénoménale de messages, de renseignements, de cartes, de vues sur l'environnement, etc...

Si l'on ferme les yeux sur la résolution de l'écran, le jeu conserve le look PC des origines. Seuls les fastidieux changements de disquettes rappelent alors que l'on est sur un modeste 8-bits. Pour le reste, rien n'a été sacrifié dans ce soft aux dimensions d'un véritable space-opera.

GRAPHISME:14 • ANIMATION: 10 •SON: 0

VERDICT: 70 %



C64

Dragon Wars

EDITEUR: INTERPLAY

Testé par Bô TGV

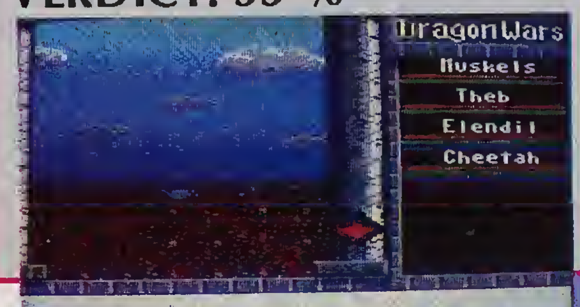
Dragon War fait, la part belle au texte, comme au temps des innénarables jeux entièrement en dialogues. Mais rassurez-vous, une fenêtre d'une taille confortable montre des personnages plus ou moins animés. Les combats, malheureusement, ne sont que clauses de style. Pas de séquences d'arcade donc dans Dragon War, on est entre gens de bonne compagnie.

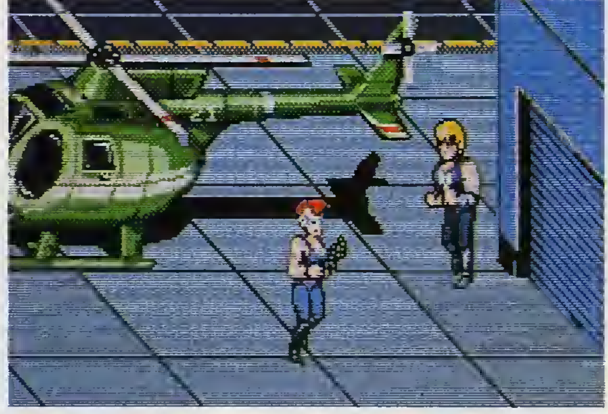
Dans le même esprit, avec l'aide d'une carte, on sera amené à se promener dans les mondes environnants en espérant ne pas tomber dans le trou noir qui guette les égarés. Outre les zones non-explorées, un examen attentif de la carte permettra de faire des découvertes intéressantes. En revanche, les passages secrets ne pourront être décelés que sur place.

Destiné à occuper des nuits entières, le jeu de rôle a la discrétion de pas se vautrer dans de tonitruantes musiques.

GRAPHISME:13 • ANIMATION:14 • SON:10

VERDICT: 55 %





Ci-dessus : version Amiga

Double Dragon II

Grâce à Virgin Games, voici l'adaptation de la suite de Double Dragon, qui tenez-vous bien, s'appelle Double Dragon II.

Version ST.



Version C64.

Après l'anéantissement du gang des guerriers noirs, tout le monde pensait que les rues de la ville avaient été assainies. Mais, là était l'erreur... En effet l'un des chefs de ce gang a survécu à votre première attaque. Il a voyagé dans des pays orientaux où il a découvert un moyen de ressusciter les morts. Comme dans le précédent épisode de ce jeu, votre mission consistera à rendre à Marian sa liberté. Pour cela vous devrez affronter les pires ennemis (punks, skinheads, rockers vous attendant avec des barres de fer, etc...). Tout au long de votre mission vous pourrez récupérer les armes laissées par vos adversaires (chaînes, barres de fer, couteaux...), ce qui vous permettra de combattre à distance. Alors n'hésitez plus et courez pour sauver votre bien aimée. **Destroy**

AMIGA 80%

Comme dit la notice: «Et l'histoire continue». Mais qu'est-ce que c'est que cette manie de faire des suites? Cette fois-ci, cependant, ça vaut le coup. Le jeu est en plein écran (overscan pour les initiés). Les décors sont moyens mais la maniabilité est bien meilleure que dans Double Dragon I. Bonne musique et très bons bruitages.

P.S.Y.

GRAPHISME	15
SON	17
ANIMATION	16

ST 80%

Graphiquement, Double Dragon II est mieux que son petit frère, le bien-nommé «Double Dragon I», bien que les couleurs soient classiques. L'animation n'est pas parfaite mais il faut dire que la conversion de la version d'arcade n'était pas vraiment évidente. Ce jeu se déroule selon un scrolling horizontal très correct, sourtout lorsque l'on connaît la difficulté de programmer un scrolling horizontal sur ST. Pouvoir jouer à deux simultanément rend le jeu particulièrement distrayant. **Destroy.**

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	14

C64 80%

Rhhhhnnn! Voilà un festival de la castagne comme je les aime! Avec plein de monde qui s'en veulent à grands coups de masse, de nun-cha-ku, de couteaux de jet, de caisses et de tabourets qu'on se jette sur la tronche et autres colifichets qu'affectionnent les zonards. L'animation est rapide, les bruitages en rajoutent et des méchants, des petits et des gros, il y en a tellement que parfois on a du mal à y voir clair. Chaque niveau est plein de décors nouveaux et de trouvailles parfois dangereuses. Bref, si vous avez aimé le premier Double Dragon, celui-ci - de Virgin - ne vous décevra pas. A jouer à deux de préférence, c'est étudié pour!

BôTGV

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16

Ci-dessous : version PC

PC 60%

C'est pas un jeu qui fatigue l'intellect, mais encore une fois, ça défoule. Le graphisme est correct, sans plus. L'animation est un peu saccadée. Mais, pour cogner, ça va! Et c'est tant mieux, parce que je ferai pas ça tous les jours! **Jeff**

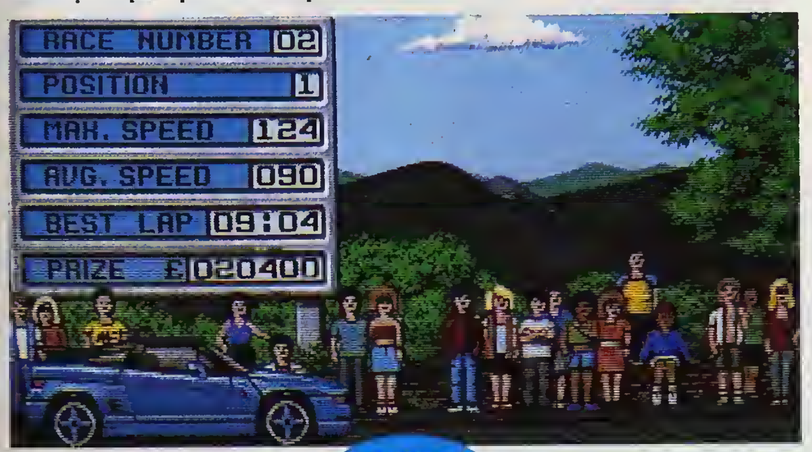
GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	13

Super Cars



N'essayez pas de refaire dans la rue ce que Gremlin vous montre à l'écran, c'est pas une course en bagnole, c'est un commando suicide.

Le but est tout ce qu'il y a de plus commun: être en tête quand le temps est écoulé. Quatre conccurents, neuf pistes différentes au choix, et un temps imparti pour faire le plus de tours possibles. Les pneus chantent, les parchocs embrassent le bitûme et les caisses se font du coude à coude. C'est plus prêt du stock-car que de la course à proprement parler.



AMIGA 90%

Vue de haut, les pistes s'entrecroisent à l'aide de quelques ponts. Vôtre voiture est bleue, les autres sont jaunes, et si vous cabossez trop votre carrosserie, vous pourrez aller vous refaire une beauté dans un garage. Un excellent son, une animation fluide et impeccable, et une manipulation facile au joystick uniquement. Les voitures sont petites et bien dessinées, on y croit. Dommage qu'on ne puisse pas y jouer à deux.

Kaaa

GRAPHISME 18
SON 17
ANIMATION 18



PC

Explora II

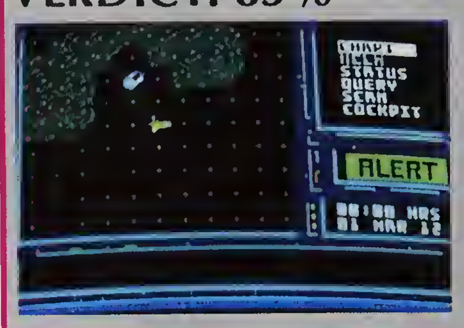
EDITEUR: INFOMEDIA 16/32 DIFFUSION

Déjà testé sur ST et Amiga dans Joystick N°32 ET 3
Testé par Jeff

C'est le grand logiciel des Perpignanais, déjà couronné par un Joystick d'or et par un AS d'or. Quel beau palmarès ! Le graphisme est super bien, tout en nuances, du bel ouvrage, du moins en EGA. L'aventure est simple et sympa. Explora, une fabuleuse machine à voyager dans le temps vous permettra de vous déplacer à condition que vous la nourrissiez des objets métalliques que vous allez trouver au cours des différentes étapes du jeu. Vous pourrez dialoguer avec les êtres que vous rencontrerez. Ils pourront vous donner ou prendre des objets. Un jeu vraiment sympa, avec de beaux tableaux. Vraiment bien ! Je prends ! A demain au burô !

GRAPHISME: 17 • SON: 15 • ANIMATION: 15

VERDICT: 85 %



PC

Conqueror

EDITEUR: RAINBOW ARTS -

Disponible sur Amiga, ST et PC • Testé par Duy Minh

Quelque part sur le front russe, dans un tank T34 flambant neuf... Tovarich dis au conducteur : • sais-tu où sont passés les autres?• •Non, tovarich canonnier, nous nous sommes un peu dispersés sur le terrain. Fais attention, tout tank peut être un tank nazi, on dit qu'ils sont basés près du village droit devant.•

Vous voyez en 3D le terrain et votre tank posé dessus. Attention! Pas de terrain plat, mais du bosselé, avec des champs, des routes, des collines, des arbres et des maisons! C'est joliment fait techniquement, mais il faut bien le reconnaître, il y a peu de choses à part çà. Les trois niveaux du jeu sont progressifs. De l'arcade, on commande un seul tank, il faut tirer sur tout ce qui bouge. Stratégiquement, on choisit ses tanks et il ne faut pas détruire pour détruire mais atteindre et tenir un objectif pendant au moins 60 secondes. Quelques commandes utiles, la vue générale, la possibilité de faire bombarder un point sur la carte. Mais, le centre du jeu, le beau graphisme avec le petit char qui avance en projetant des mottes de terre, s'avère peu jouable.

GRAPHISME : 16 • SON : 8 • ANIMATION : 19

VERDICT : 79%



tests

Iron Lord

Après plus de deux ans d'attente, on n'y croyait plus... Eh bien, si ! Il est là et bien là l'Iron Lord d'Ubi Soft.



A force de l'attendre, on commençait à désespérer. Eh bien ne désespérons plus, puisque Iron Lord est là en chair et en armure. Dans la peau du Seigneur de Fer (j'y peux rien c'est comme ça que ça se traduit!), vous êtes parti pour moultes aventures. A l'écran, une carte géographique vous permet de choisir votre destination, et hop au galop mon coco. Vous descendez de votre belle monture (je sens que les choses commencent à devenir intéressantes!) pour visiter la ville. Mais là, big blème! Vous vous rendez compte que vos finances ne sont plus ce qu'elles étaient et que votre belle et noble armure aurait bien besoin d'un petit dégraissage, comment

MEGASTAR joystick



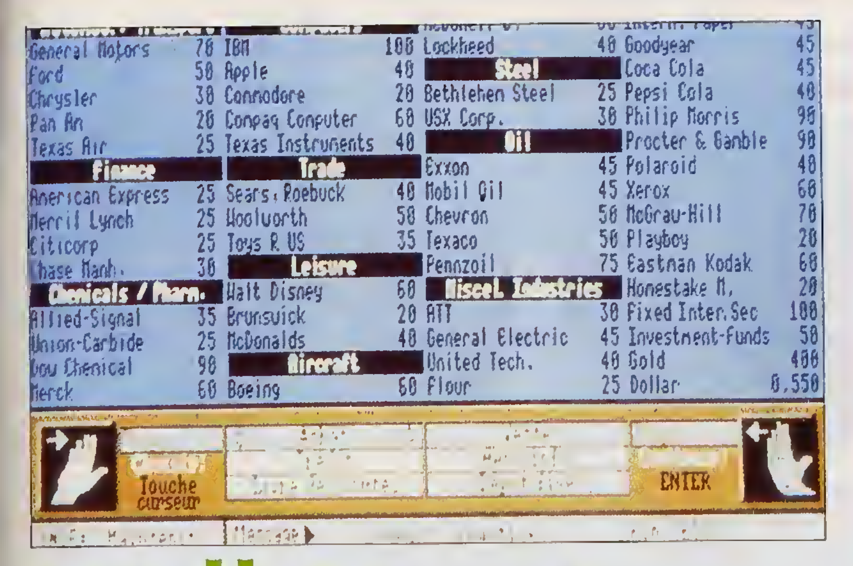
faire? C'est alors que vous décidez de participer à un tournoi de dés (piètre occupation pour un chevalier de votre rang, je vous l'accorde. Mais que voulez-vous, c'est la bourse qui commande!). L'état de vos finances s'étant considérablement amélioré grâce à vos merveilleux talents de joueur, vous pouvez enfin servir la noble cause. Chemin faisant, vous décidez d'acheter une nouvelle armure (il était temps, la précèdente commençait réellement à tomber en décrépitude!) et quelques autres broutilles qui n'auront qu'un intérêt secondaire, et sur ce, las d'être le chevalier solitaire (ça ne vous rappelle rien?), vous décidez également de monter votre propre petite armée (comme tout chevalier qui se respecte). Au cours de votre quête, vous serez amené à participer à un tournoi de tir à l'arc, à une partie de jambes en l'air (Non non je blague!), à une partie de bras de fer contre des adversaires que même Schwarzy n'oserait pas rencontrer, à des duels à l'épée etc... Ce n'est que lorsque que vous aurez réuni suffisamment d'hommes et que votre notoriété ne pourra plus être contestée, que vous pourrez atteindre la scène finale et enfin vaincre les forces qui se sont emparées de votre tendre et chère patrie. Alors n'attendez plus une seule seconde (on en a déjà perdu approximativement 63072000, c'est long deux ans), et lancez vous dans l'aventure.

ST
91 %

Ce n'est peut être pas la peine de retourner le couteau de la plaie, mais c'est vrai que les programmeurs ont eu le temps de chouchouter ce jeu. Alors, évidemment on ne peut pas critiquer grand chose quant à la qualité des graphismes ou de l'animation, si ce n'est qu'ils sont superbes et très bien réalisés, que l'atmosphère médiévale du jeu est excellemment rendue, que la musique n'est pas en reste et que... et que... c'est du tout bon. Deux ans c'est long, mais peut être bien que cela valait le coup après tout.

Destroy

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	17



Wall Street

Grâce à ce jeu et à Magic Byte, revivez l'ambiance torride de ces magnats des finances, pour qui l'argent n'est pas un problème.

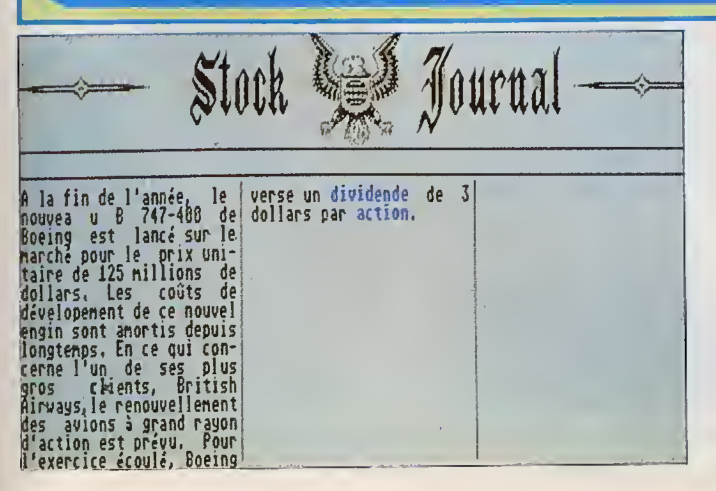
Achetez, vendez, réachetez, revendez ce que vous venez juste de réacheter tout en sachant que dans deux minutes vous allez tout revendre . Dément! Je sens l'oseille, le blé, la fraîche, les tunes rentrer à flot dans les caisses. Ahh que c'est bon de se sentir riche. Mais attention! Les choses ne sont pas si simples que ça (sinon ça se saurait), une erreur de spéculation et fini la belle limousine, fini les soirées mondaines où les donzelles montrent leurs charmes, fini les voyages en Concorde. Bref, fini tout ce qui a un charme dans cette vie, en deux temps, trois mouvements, plus rien, à part quelques années à l'ombre, et quelques milliards de dettes. Dans ce jeu, c'est à vous de choisir votre destinée et ne vous plantez pas, ça serait con!!

ST **80%**

Ce jeu est presque entièrement textuel, alors ici pas question de parler de multi-scrolling, y'en a pas! Pas la peine de parler de graphismes hypra-super- démentiels, y'en a pas non plus! (enfin à part deux ou trois) Mais ce jeu n'en demeure pas moins intéressant, surtout lorsque l'envie de devenir l'homme le plus riche du monde vous prend, le temps d'une simulation boursière bien évidemment...

Destroy

GRAPHISME 15 (pour les quelques écrans qu'il y a)
SON NEANT
ANIMATION (Alors là, y'en a vraiment pas)



PC

Bruce Lee Lives

EDITEUR: THE SOFTWARE TOOLWORKS

Testé par Jeff

Un jeu qui défoule. Vous êtes un combattant, valeureux, certes, mais il faut quand même faire vos preuves. Tout d'abord, entraînez vous sérieusement dans la salle du même nom. Quand vous aurez la maîtrise de tous les coups possibles, alors vous pourrez affronter votre adversaire dans de sanglants combats. Y va y avoir de l'hémoglobine sur le keyboard ! Bien sur c'est pas à grimper aux rideaux mais les tableaux sont corrects et l'animation est rigolote. Les sauts et toutes les positions de combat sont assez bien rendues. On peut customiser son clavier, c'est à dire sélectionner les coups qui vous intéressent et leur assigner une touche du clavier, c'est pratique! Le gonze en face se défend méchamment bien et il est adroit, le bougre! Alors, il faut quand même s'entraîner sérieusement avant de lui mettre la pâtée. Un jeu d'action physique à prendre avec des baguettes. (Warff! Warff!)

GRAPHISME:15 • SON: 14 • ANIMATION :17

VERDICT : 70%



ST

Arcade Hits

EDITEUR : LORICIEL

Testé par Artemus

C'est comme qui dirait une compilation, un concentré de jeux plaisants à découvrir.

SKWEEK, un Pac-Man revu et corrigé façon Loriciel (à propos: Super Skweek devrait sortir incessamment); BUMPY, l'histoire d'une petite boule rebondissante qui doit franchir une multitude d'obstacles pour manger le contenu d'un tableau et passer au suivant (avec possibilité de créer ses propres tableaux); et COBRA II, où notre héros devra retrouver un gonzesse prisonnière des griffes d'Amandar, un vilain pas beau; ces trois titres bien de chez nous se retrouvent empactés par Loriciel sous le nom d'ARCADE HITS. Ca vaut le coût.



VERDICT: 80%



Ubi nous offre une planète entière où l'on peut descendre tous les habitants. Ca défoule et ça fait de mal à personne.





Space Harrier II

ST
82%

Choisissez votre terrain de bataille entre quinze décors différents, avant de vous lancer au pas de course sur ce sol quadrillé et défilant à la vitesse grand V. Votre personnage est vu de dos, et il a le choix entre courir (très vite), voler (très haut) ou mourir (bien fait). Même principe d'animation que Bad Company, avec la voltige en plus. Vos ennemis sont des soucoupes volantes ou des monstres abominables. Graphisme et animation à la hauteur, vous prendrez plaisir à vous défouler avec ce jeu rapide, efficace et sans prétention.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	15

Bien armé, bien énervé, vous allez pouvoir allumer le moindre être vivant se trouvant en face de vous. En volant au dessus des arbres, en évitant les lasers de vos «ennemis», vous devez semer le plus de panique possible. C'est gratuit (pas le jeu, l'autre hé!) et c'est méchant, de quoi s'éclater comme des vraies bêtes. Yeaaah!

Wild Life

A New Deal on aime tellement les animaux qu'on va dans le monde entier pour leur tirer le portrait.

Quatre missions vous sont proposées, dans quatre coins du globe différents. Les missions consistent à prendre en photo les trois animaux se reliant à la région. Vous donnant des noms que vous savez même pas que ça existait, ils ont quand même pensé à donner un petit descriptif par animal, ceci étant en plus un peu éducatif. Dans chaque région, vous devrez récupérer du matériel photographique et vous en servir trois fois sur chaque animal désigné. Tuez au passage les braconniers qui vous visent avec leurs fusils sans toucher au bêbettes. C'est écologique pour peu que l'on ne considère pas l'homme comme un animal.







AMIGA 86 %

Une fois la région du reportage choisi, vous matez un décor sauvage et beau, défiler de droite à gauche, comme si vous vous déplacez en bagnole. Les méchants braconniers apparaissent devant vous, le fusil braqué, et vous devrez cliquer sur l'icône correspondant à votre arme pour les descendre (avant qu'ils ne le fassent). Quatre icônes représentent respectivement: une main (qui vous servira à ramasser des appareils photos, des pellicules) un appareil photo classique (pour prise de vues rapprochées), un grand angle, et une arme à feu. En cliquant sur l'une des icônes votre curseur prendra sa forme. Une jolie petite animation où l'on voit les animaux courir, rythmés par un son réussi et réaliste (cataclop cataclop). Ce jeu demande des réflexes et de l'attention, alors faites gaffe à ne pas vous assoupir, bercé par la splendeur du paysage et les cris des animaux, libres et sauvages... YAAII...III..IIA HI HA HII HOOOOO...

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	15

PC

Budokan

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Testé par Jeff

Les graphismes sont bien, c'est déjà ça ! Moi, j'aime pas les batailles à coup de sabre et les cris gutturaux genre YOKOOOOOOOZOUB ! Mais cependant je dois reconnaître que le jeu est pas mal. Aventure et action, un zeste de réflexion, ça manque de cul mais on peut pas tout avoir. Et en plus, pour les fous d'arts martiaux c'est un bon catalogue, karaté, kendo, nunchaku, bo, à vous de choisir le genre de coups que vous voulez prendre dans le nez. Bon, l'animation est pas à se taper le fondement par terre, mais c'est un jeu de bataille, hein ? Il suffit de vous diriger vers le gymnase qui vous intéresse, de rentrer, et de choisir le niveau de force que vous désirez. Et puis il y a la philosophie Japonaise ! Avant de se mettre des coups, on salue ! On peut cogner, faut quand même être poli ! C'est un jeu pas mal, classique mais pas trop mal.

SON:14 • GRAPHISME:16 • ANIMATION:16

VERDICT: 88%



CPC K7

Supertank Simulator

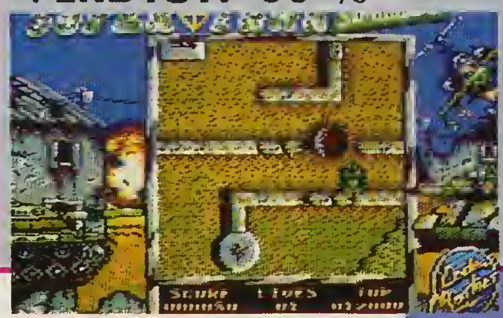
EDITEUR: CODE MASTERS

Testé par BôTGV

La fenêtre de Supertank est carrée et petite, le char pas très gros. On redoute le pire une fois débarqué sur la plage par le Liberty Ship. En fait, Supertank Simulator est un soft géant, très prenant. Il faut en effet, échapper aux tirs de nombreuses tourelles orientables, ou mieux les neutraliser, déminer des terrains dangereux, trouver des blindages plus costauds. On peut aussi se protéger derrière des murets; on s'aperçoit alors que les obus des canons et tanks adverses rebondissent comme une balle de casse-brique. Il faudra manoeuvrer le char avec discernement d'une zone à l'abri à une autre, sortir, tirer puis se planquer. Quand on saura que le blindé se manoeuvre comme ceux de Vindicator, on mesurera la difficulté. Les explosions et les bruitages sont convaincants, les graphismes impec'.

GRAPHISME: 14•ANIMATION:13 • SON: 13

VERDICT: 80 %



tests

Indianapolis 500 the Simulation

Electronic Arts vous emmène sur l'anneau automobile culte des States, à Indianapolis, pour vous faire vivre les 500 miles au volant d'un bolide turbocompressé.

MEGASTAR Joystick

Indianapolis, nom magique qui évoque toute la folie des States, un anneau chauffé de soleil où des bolides tournent, tournent, tournent sans fin sur une piste désespérément ovale, temple des accidents spectaculaires et des plus beaux vols planés de mémoire de pilote automobile. Indianapolis 500 vous fait vivre tout cela du début à la fin, sur quatre week-ends dont trois de préparation et un de course. Premier week-end, l'entraînement, il faut s'habituer à la voiture et à la piste. Deuxième week-end, la première séance d'essai, on règle la voiture pour la vitesse, pas pour l'endurance, et là il faut tout contrôler et micro-régler, les ailes, les pneus, les amortisseurs, les vitesses, et j'en oublie un bon tas. Troisième week-end, c'est reparti pour la deuxième séance d'essai. Enfin, le quatrième week-end c'est la course, là il faut tenir 500 miles avec ravitaillements et changements de pneus. Que dire de plus, voilà la voiture, prenez le volant.



PC 91%

Indianapolis 500 bénéficie de la qualité et du souci du détail, c'est habituel chez Electronic Arts. C'est du beau travail bien léché, le scénario recrée bien tout ce qui se passe en réalité, toutes les activités des quatre week-ends, les réglages voiture sont nombreux et réalistes. Il est possible de revoir les 20 dernières secondes de course à tout moment, et à partir de divers points de vue, hélico, télé ras de terre, de derrière la voiture, etc. Le soft souffre un peu des possibilités graphiques limitées des PC, au moins en EGA, le VGA devrait être superbe. Petit reproche, la conduite est délicate, au moins au début, et il est fréquent de partir en tête à queue! Globalement c'est un joli soft soigné et efficace.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	18

Magic Johnson Basketball



Melbourne House nous exécute un numéro de basket surprenant, périlleux et sans filet. On les applaudit bien fort.

Vous contrôlez deux joueurs, pour une partie de basket. Votre adverssaire en a deux aussi (c'est normal!), et vous devez mettre la balle dans le filet adverse, avec toutes les règles qui caractérisent ce sport. Un arbitre en habit réglementaire sifflera vos fautes, et un public vous acclamera lorsque vous l'aurez mérité. Un jeu d'équipe particulièrement prenant, où réflexes et rapidité sont exigés.



AMIGA 87%

Le terrain est vu de profil, en plongée, accompagné d'un scrolling à droite et à gauche lorsque nos sportifs dépassent l'écran. Les joueurs sont de grands sprites extrêmement bien animés, rapides et souples. Le joueur que vous dirigez est surmonté d'une grosse flèche. Ca se joue au joystick, c'est entouré d'une excellente digit musicale pour le générique et d'un broubaba général ainsi que des «boum boum» du ballon pendant les matchs. En trois mots, c'est un très bon jeu d'équipe sportive où tout est parfaitement respecté, excepté le nombre de joueurs.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	17

On doit bien en être à Star Trek 27, depuis le temps que les séries se suivent ! Et maintenant voilà le jeu édité par Mindscape!

Star trek V



Je suis le Capitaine Kirk. Ca fait tout drôle de se retrouver aux commandes du célèbre USS Enterprise dans l'espace temps 8474,1. Votre mission consiste à aller foutre la pile à cette damnée face de requin qu'est Klaa, un Klingon de la pire espèce qui fait rien que nous embêter ! Destination : Sha Ka Ree. Après le briefing, nous allons établir notre route à travers la galaxie. Monsieur Sulu, officier de navigation, va nous y aider. Monsieur Scott: machines avant, demi-puissance ! Et c'ést parti ! Lentement, l'USS Enterprise entame son périple et ça va pas être de la tarte ! Votre équipage se compose des six membres que je vais quand même vous re-présenter: Mr Spok, officier principal chargé des sciences, Mr Mc Coy, commandant, médecin-chef, Mr Sulu, commandant, timonier, navigateur, Mr Chekov, commandant, officier d'armement, Mlle Uhura, avec ses... et ses... bref, elle est aussi commandant, officier des transmissions, et Mr Scott, commandant et chef mécanicien. Voilà !

Depuis la passerelle, bien calé dans votre fauteuil, à vous de mener à bien la mission qui va vous être confiée, ménagez vos moteurs, parce que la station service la plus proche se trouve à quelques années-lumière de votre position. Bien entendu, ce voyage ne se passera pas sans quelques incidents, notamment les attaques des Prédateurs de ce maudit Klaa.

Si vous êtes touché, dépêchez-vous de réparer; pour ce faire, un tableau vous indiquera les avaries. Vous pourrez alors envoyer le spécialiste et son assistant pour remettre en ordre le bazar. En cas d'attaque des Klingon, faites sortir les boucliers, c'est plus prudent et c'est mieux quand on peut ! Sur votre route, vous allez vous trouver dans un boyau étroit de la galaxie, et il va falloir piloter habilement votre vaisseau. Une fois sorti de ce piège, paf ! un champ de mines des Klingons, encore eux ! Vont pas nous lâcher les baskets ! Si vous vous en sortez, ces maudits Klingons auront tellement foutu le bazar dans la pirogue qu'il vous faudra réviser votre route. Après cela, vous atteindrez peut-être Sha Ka Ree. Et là, qui que vous rencontrez ? Ce rascal de Klaa qui vous a suivi jusque-là. Foutez-lui une bonne raclée, n'abimez pas votre navire, alors, si vous êtes vainqueur, c'est la gloire, sinon : houuuuuuu!

PC 75%

Au début du jeu, quelques tableaux assez bien foutus vous racontent l'histoire et vous donnent les directives. Puis vous vous retrouvez sur la passerelle, avec le tableau de bord de l'Enterprise, assez touffu à déchiffrer, mais on y arrive quand même. A ce stade, l'aventure commence. L'animation est pas terrible, mais le jeu reste assez intéressant même si on n'y joue pas tous les jours. Beaucoup de disquettes à changer (5), pas assez d'animations actives. C'est un jeu calme, quoi! A user sporadiquement, poil aux dents !

Jeff

GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	10

CPC

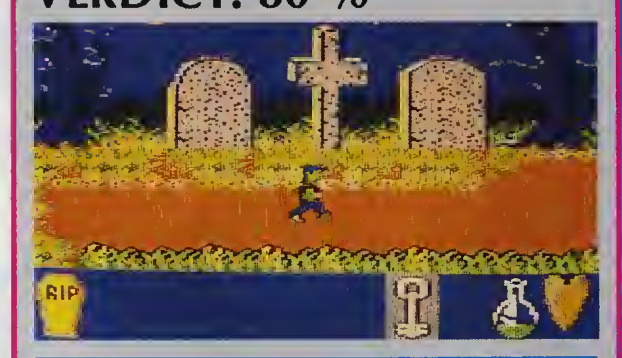
Frankenstein Junior

EDITEUR: CARTOON TIME
Testé par Bô TGV

Junior est à la recherche des abattis de son papa dispersés dans un château et un cimetière. Vous vous en doutez: les lieux sont hantés par des fantômes et des squelettes qui coursent le petit Frankie Jr. Le jeu est sympa et rapide, du boulot bien foutu avec moultes couleurs et des objets à ramasser (clefs, torches). Dommage que Junior ne sache pas se battre... Le gamin a d'ailleurs le coeur fragile et la crise cardiaque le guette (comme dans Eclipse).Quand les morceaux du papa Frankenstein auront été réunis, une bonne giclée électrique (un mégavolt bien tassé tout de même!) et ça ira beaucoup mieux! Merci Cartoon Time, l'encore et provisoirement obscur éditeur de ce soft réussi, et à la prochaine!

GRAPHISME: 15 • ANIMATION: 15 • SON: 11

VERDICT: 80 %



AMIGA

Dark Century

EDITEUR TITUS
Testé par ARTEMUS
Déja testé sur ST dans JOYSTICK N° 47

Dark Century est un jeu de pure stratégie, où vous commandez un tank hyper-perfectionné, sur une planète-prison. Vous êtes gardien de cette prison, et des prisonniers se sont évadés, à bord de tanks comme le vôtre. Vous avez la possibilité de jouer seul contre l'ordinateur, avec un pote; en commande directe ou en programmation. Celle-ci étant l'attrait principal du jeu, vous pouvez ordonner tout un parcours à votre tank, avec possibilité de le faire passer en mode combat automatiquement. Changement par rapport à la version ST: Le son est largement amélioré. NORMAL!

GRAPHISME: 16 • SON: 16 • ANIMATION: 17

VERDICT: 88%





Digital Magic Software résonne ici comme un crissement de pneus. Serait-ce une moto? Ou un camion? A moins qu'il ne s'agisse de Drivin'Force: tout s'explique...

Drivin'force







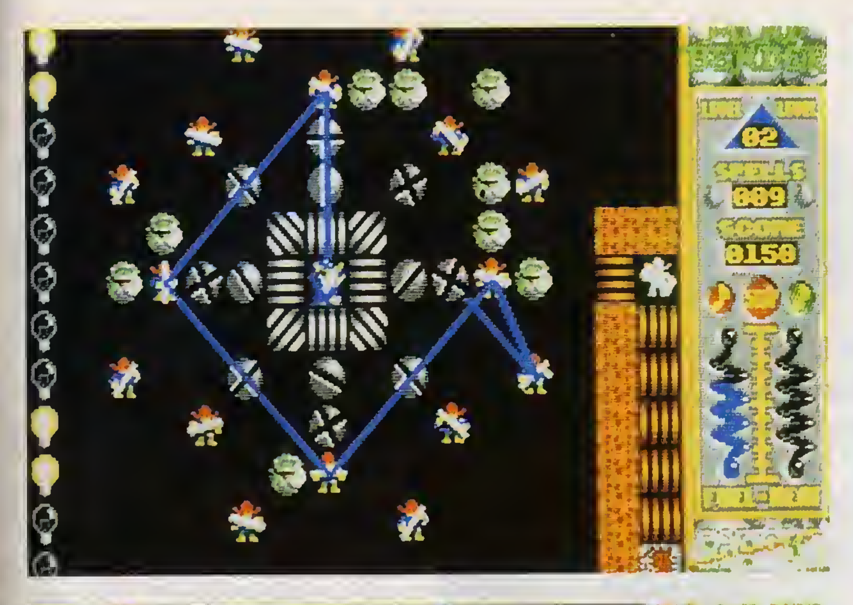
Si vous rêviez de courses effrénées en voiture sur des circuits ressemblant aux montagnes russes de la fête foraine du coin, Drivin'Force comblera ce fantasme de fou du volant. Dans le style de Power Drift mais en beaucoup plus complet, vous vous engagerez dans un championnat du monde des rallyes toutes catégories. Au joystick ou à la souris, vous dirigerez un buggy + une formule 1 + un camion + une moto + une voiture de tourisme,.. Ouf. Mais non, c'est pas fini : vous ne découvrirez pas moins de 25 pistes différentes avec autant de décors au rythme de 6 musiques endiablées.

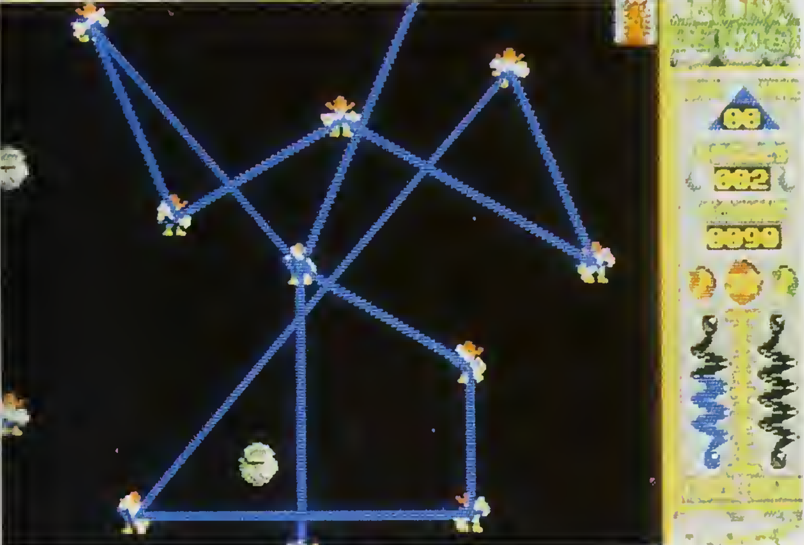
AMIGA **85 %**

Si dans un premier temps, les graphismes paraissent très limités avec des sprites très moyennement réussis, Drivin'Force devient vite aussi prenant que de regarder le Paris-Dakar dans ses pantoufles. Pas le temps de s'ennuyer tant les changements de véhicules sont fréquents. Le menu d'option qui apparaît directement en guise d'intro offre une grande souplesse d'utilisation du soft. Heu, scusez-moi msieurs les programmeurs: pourquoi le bitume traditionnel il est remplacé par des espèces de bûches particulièrement bâclées ? Pour les fans de vitesse uniquement!

Psy

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	16





Mindbender

Voilà un soft qu'il est intelligent. Et pas sorcier, malgré son nom. Merci Gremlin !

Au centre du tableau, il y a un petit magicien pourvu d'un laser bleu. Tout autour, il y a des passages en croix ou en ligne droite tournant et changeant de direction, des petits bonshommes, des ampoules, des choux, etc et une porte. Votre but, c'est de diriger le laser en l'envoyant dans des passages, en le faisant refléter sur les petits bonhommes, et d'allumer les ampoules. Votre énergie diminue rapidement, et le laser chauffe s'il fait un court-circuit. Plus ça va plus les tableaux deviennent compliqués, avec de plus en plus de monde. C'est difficile et intelligent.

ST
86%

Les sprites minus sont bien dessinés et la manipulation très facile, uniquement à la souris. Mindbender est un jeu pourvu d'un intérêt croissant, allant avec sa difficulté. Possibilité de créer ses propres tableaux.

Artemus

GRAPHISME 16
SON 14
PAS D'ANIMATION

MEGASTAR Joystick

PC

Populous

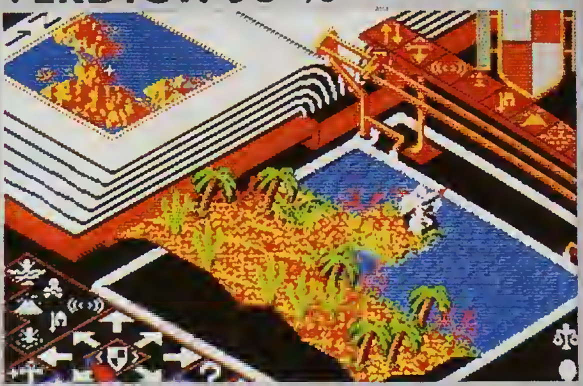
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS

Testé par DUY MINH
Déja testé sur ST dans JOYSTICK N° 27

Possesseurs de PC vous pouvez pavoiser, et même entonner des cantiques de remerciement, IL est enfin là, POPULOUS sur PC. Vous pourrez à votre tour être Dieu et aider votre peuple à prospérer et à détruire les Infidèles, dans des mondes verdoyants, désertiques ou glacés. Du haut de votre divinité vous aplanissez les montagnes, déclenchez des tremblements de terre ou des raz-de-marée, ou dirigez votre peuple grâce à votre envoyé. POPULOUS est sans conteste un des meilleurs jeux de réflexion/stratégie de cette dernière année, alors, à vos PCs.

GRAPHISME:17 • ANIMATION:17 • SON: Néant

VERDICT: 98 %



PC

Sword of the Samurai

EDITEUR : MICROPROSE

Testé par JEFF

Vous êtes un Samouraï, jeune, et nous sommes au 16° siècle. Suivant ce que vous désirez faire : petite bataille au sabre, histoire de pas perdre la forme, ou mêlée générale, vous avez le choix entre le jeu d'action, ou alors carrément le grand jeu de rôle. Le graphisme est pas des plus bandants. L'animation est un peu saccadée, mais l'intérêt du jeu, relève quelque peu ses déficiences. Le fait d'avoir le choix entre une partie complexe, avec stratégie, diplomatie etc, et la simple partie de bataille, c'est pas mal ! Le grand jeu, quant à lui, est complet et complexe. Il faut du flair, de la diplomatie et de l'astuce. Avant tout, il faudra vous injecter les 90 pages de la notice, assimiler toutes les subtilités de la pensée Japonaise, et c'est pas de la tarte. Un bon jeu de stratégie, civile et militaire, malheureusement affublé d'un graphisme assez pauvre et une animation du même métal. Peut mieux faire.

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 12 • SON: 11

VERDICT: 60 %





Blue Angels

La voltige aérienne vous tente. ACCOLADE a ce qu'il vous faut. Blue Angels fera de vous un as des meetings aériens.

MEGASTAR joystick

Décidément, nous sommes gâtés en ce moment avec l'avalanche de simulateurs de vol qui nous arrivent, chacun tentant d'être le meilleur et cherchant l'originalité. BLUE ANGELS est entièrement basé sur l'éducation et l'entraînement. Il se propose de vous amener du stade de novice complet à celui de grand champion de la voltige, au timing parfait et totalement accordé à ses partenaires. A la fin vous serez capable sans broncher de croiser un de vos partenaires à une distance de 2 ou 3 mètres, à toute vitesse, tout en faisant tournoyer votre avion. Et ce n'est qu'une des figures que vous devrez assimiler pour être capable de tenir votre place dans un meeting aérien. Vous le voyez, la route est longue, mais BLUE ANGELS est là pour vous aider. La première étape consiste à passer dans le simulateur (pas question de casser des avions pour votre éducation!). Vous commencerez par l'option bébé. Le tableau de bord est similaire à celui de l'avion, mais l'écran visualise avec des rectangles les endroits où vous devez passer et s'arrête à chaque fois qu'il faut effectuer une manoeuvre. . Il pousse même la gentillesse jusqu'à vous indiquer laquelle. A la fin de votre belle prestation il se fera un plaisir de visualiser votre parcours, le parcours idéal de la figure que vous aviez choisi. Il lui est également possible de vous refaire voir tout votre vol. Graduellement vous retirerez les gardes-fous et assimilerez les figures. Il sera alors temps pour vous de passer sur un vrai avion, le F/A-18 Hornet. Après quelques temps vous vous sentirez prêt pour un show complet et pas des figures seules, et vous aurez de nouveau droit au simulateur qui vous entraînera sur toute une démonstration en vol.

Ouf, plus que deux étapes, le training en vol de la démonstration et enfin, le grand jour, le meeting aérien où vous arriverez fin prêt, ressassant toutes vos figures.

PC **95 %**

Si il n'a pas la complexité et le réalisme de commandes de certains autres simulateurs actuels, BLUE ANGELS est superbement réalisé. Son avantage réel se situe dans son approche. On doit réaliser un spectacle de voltige et on doit répéter et répéter sans cesse des figures codifiées, jusqu'à la perfection. C'est extrêmement prenant, hypnotisant même. Ruez-vous dessus sans hésitation et devenez un as de la voltige.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16

DISPO SUR C64 • AMIGA • ST • APPLE IIGS • PC





Wings of fury

Les ailes de la fureur sont celles du Hellcat, un avion qui a connu des heures de gloire pendant la guerre du Pacifique (étrange rapprochement de mots...). Grâce à Broderbund, on reprend du service à bord de ce zinc qui savait tout faire: bombarder, torpiller, mitrailler et parfois même revenir sur son porte-avion.

Wings of Fury n'est pas un simulateur de combat même si une des tâches essentielles consiste à ne pas se crasher. Le vrai boulot, c'est de larguer des bombes sur des îles enchanteresses, de tout y casser, de saccager croiseurs et autres navires de guerre et de descendre des Jap Zero qui ont de mauvaises intentions vis-à-vis de vos semblables.

CPC 80%

L'action se déroule en scrolling horizontal, en aller et retour. Ca vous rappelle un soft? Spitfire peut-être, ou bien Operation Hormuz. Broderbund, qui adore fignoler ses softs, a rajouté de ces petits plus qui vous relèvent la saveur d'un jeu. En vrac: l'ascenseur qui apporte l'avion sur le pont du porte-avion, les apponteurs qui font des signaux, le train d'atterrissage qui se relève, etc... Le décollage n'a rien d'évident et finit souvent par un lamentable bouillon dans les mers chaudes. Un truc: lancez-vous au clavier (gauche-toute puis gauche/haut). Impossible à louper! Une fois en l'air, damnation, le Hellcat se transforme en trois pixels bourdonnants! Pas de panique: ce n'est qu'en rase-motte que l'avion reprend sa forme de zinc, prêt à casser tout ce qui se trouve sur son passage. Ce qui semblait un défaut ou une paresse de programmeur devient rapidement un ingrédient utile au jeu. L'avion n'est pas facile à manier. Il aurait même tendance à descendre plus volontiers qu'il monte. D'où les crashes dans les palmiers, avec feu d'artifice. Les Zero adverses manquent un peu de combativité, pressés qu'ils sont d'aller s'en prendre à votre porte-avion. Une flèche indique les lieux du casse-pipe. Ca canarde ferme, avec des tirs nourris de batteries anti-aérienne, des explosions et des bombes qui pleuvent. Idem pour les bateaux hérissés de canons. Et en plus, il faudra revenir sur le porte-avion afin de réapprovisionner! Malgré le radar d'approche, c'est pas facile. Les graphistes ont été inspirés par les cartes postales plus que par l'imagerie guerrière, ce qui nous vaut de belles couleurs et un décor de Club Med un peu bétonné. Heureusement qu'il reste les bâteaux et surtout les bruitages, pour rappeler que la guerre n'est pas finie!!! Wings of Fury est un bon soft, il plaira à tous ceux qui ont un souci méticuleux de la destruction totale. Car rien ne doit subsister après le passage du Hellcat. Pas même un Zero! **BôTGV**

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	15

ATARI ST

Storm Lord

EDITEUR HEWSON

Testé sur Atari ST par J.M. Destroy

Voilà une adaptation comme on aimerait en voir plus souvent. Storm Lord est un excellent jeu d'arcade-aventure. Dans la peau d'un mage, vous devez délivrer toutes les princesses emprisonnées, par un infâme (une femme!!) magicien, qui ne veut qu'anéantir l'univers. Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal bi-directionnel, fort réussi pour un ST. Les graphismes, les musiques sont splendides et les décors très originaux. Stormlord est donc une réussite, à posséder ...

GRAPHISME : 17 • ANIMATION : 17 • SON : 17

VERDICT : 88 %



CPC K7

Wizard Willy

EDITEUR: CARTOON TIME

Testé sur CPC K7 PAR BôTGV

Cartoon Time, nouveau venu chez nous, se spécialiserait-il dans le soft gentil et sympa? Wizard Willy en serait un de plus. Il faut ballader un lutin (un vrai, en plus que c'est un sprite) et bien sûr le pauvre être est assailli par des monstres. Pas facile dans ces conditions de ramasser les yeux magiques surtout que la santé, dans ces contrées, elle est fragile. Willy le Magicien peut heureusement se servir d'un sort de temps à autre. Le graphisme est joli tout plein, débordant de couleurs (le mode 0 a encore frappé!) avec un discret scrolling différentiel; mais pour la musique, on repassera. Les bruitages sont réduits à tout juste ce qu'il faut et même moins que ça. Dommage pour un Cartoon.

GRAPHISME: 14 • ANIMATION: 13 • SON: 8

VERDICT : 70 %







La galaxie vous ouvre ses bras, et vous offre tous ses secrets dans cette superbe aventure interstellaire produite par Electronic Arts. Encore une fois, vous êtes le héros sauveur de la civilisation.

Starflight

MEGASTAR joystick

Arth est en crise. Votre station orbitale maternelle est en danger de mort car le soleil va bientôt devenir une nova. N'écoutant que le courage et le sens du devoir qui vous animent, vous vous portez volontaire pour monter une expédition. Elle permettra de découvrir une planète habitable où il sera possible de transférer la population de Arth.

Première étape, passer au quartier général pour recevoir les premiers ordres et, très important, retirer 12.000 MU (la monnaie de ce coin de l'espace) permettant de financer l'équipement du vaisseau et l'entraînement de l'équipage. Mais j'y pense, vous n'avez pas encore d'équipage! Il faut aller le recruter au service du personnel. Là, il vous faut choisir parmi la faune bigarrée. Resterez-vous classique en embauchant des humains, ou ferez-vous preuve d'originalité et d'ouverture d'esprit en engageant des Thrynns, reptiles faisant penser à de petits dinosaures, des Elowans, fragiles créatures ayant tout de la plante grimpante mutante, des Velox, insectoïdes intelligents, ou encore des androïdes, efficaces mais incapables d'évoluer et d'apprendre? Choisissez bien, car chaque race a sa spécialité, par exemple les Elowans sont de très bons médecins. Dans votre dosage savant, n'oubliez pas les problèmes de relations, les Thrynns et les Elowans se détestent.

Voilà votre équipage choisi, il reste à l'entraîner, équiper votre vaisseau, décoller, à choisir une étoile, et à vous mettre en route. Tout cela n'est que le début de votre odyssée, au fur et à mesure le quartier général vous confiera des missions de plus en plus importantes et vous irez de plus en plus loin dans l'exploration de la galaxie.

AMIGA **95 %**

Starflight est une superbe saga spatiale où tous les éléments d'un hit sont réunis. Des commandes simples et claires, tout se fait à la souris et par menus. De très grandes possibilités (ce n'est pas contradictoire) avec des centaines de mondes à explorer et des tas d'aliens à rencontrer, chacun avec leur propre comportement. Et bien sûr une mission, une Grande Quête à accomplir. On vous y amène graduellement, afin que de novice incompétent vous deveniez baroudeur spatial, capable de sauver tout Arth. Je vais passer mes prochaines nuits dans le vide de l'espace à rechercher la planète ultime. Et en plus, ce superbe soft ne restera pas sans suite, Starflight II sort sur PC.

Duy Minh

GRAPHISME 16
SON NEANT
ANIMATION 14

123 181
NAVIGATOR
ROB



Starflight II

MEGASTAR joystick

Les aventuriers de l'espace sont gâtés, voici le deuxième épisode de la saga intersidérale d'Electronic Arts.

Capitaine Briggs, heureux de vous revoir parmi nous, vous qui avez sauvé la station spatiale Arth il y a bientôt 20 ans, et heureux de voir que votre équipage est au complet et toujours enthousiaste. Vous devez vous demander pourquoi nous, le Grand Conseil, nous avons fait appel à vous de nouveau après si longtemps. Eh bien la situation est grave, très grave. Nous venons de recevoir un ultimatum de l'Empire Spemin : devenir leurs esclaves ou être massacrés jusqu'au dernier. Le plus grave dans tout ça c'est que ces tas de gélatines informes ont les moyens de mettre à exécution leurs menaces. Ils semblent avoir découvert récemment une source de Shyneum, carburant universel, sans limites, alors que nous sommes sévèrement rationnés. Cela leur donne une supériorité écrasante, ils ont l'énergie et nous pas. Capitaine Briggs, il faut que vous et votre équipage arriviez à découvrir d'où les Spemins tirent tout ce Shyneum et que vous nous en fassiez bénéficier. Pour l'instant nous pouvons vous offrir une avance et quelques marchandises, pas plus parce que tout le reste du budget est consacré aux efforts de guerre. Vous pourrez le faire fructifier en faisant du commerce avec les peuples que vous rencontrerez, cela vous permettra aussi d'explorer avec une couverture. Capitaine Briggs, Arth compte sur vous.



PC **96 %**

J'ai eu l'occasion de vous dire tout le bien que je pensais du premier épisode de Starflight pour sa sortie sur AMIGA et ST. Et bien le deuxième est plus réussi, le commerce est plus développé et, par rapport au premier, prend le pas sur l'exploitation des ressources primaires, surtout minérales. Les rencontres et les dialogues avec les extraterrestres sont savoureux et donnent du caractère au jeu. Bref, jouer à Starflight II c'est s'immerger dans un univers de vaisseaux spatiaux, d'étoiles et de planètes, d'extraterrestres aux réactions imprévisibles. Il vous faudra gérer votre vaisseau et votre équipage, tirer parti des forces et des faiblesses de ceux qui vous entourent: les Elowans sont superbement doués en médecine et communication mais attention à ne pas les entraîner sur des planètes trop venteuses, ils risquent d'y laisser leur peau (ou plutôt leurs feuilles). Le maniement du jeu n'a pas beaucoup changé depuis le premier, il n'est pas idéal, parfois un peu lourd, mais on s'y habitue vite. A recommander sans réserve aucune à tous les fanas, ils y passeront des heures, des jours, des semaines.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	NEANT
ANIMATION	15

Antago



Art Of Dreams nous prouve une fois de plus que le «Bien et le Mal» c'est une sacrée rigolade.

Antago met en scène le Bien, représenté par un petit ange tout de blanc vêtu, contre le Mal, un petit diable rouge et cornu. Autour d'un plateau de cinq cases sur cinq, ils devront aligner cinq pions (nuages pour l'ange, boules rouges et épineuses pour le diable) à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale. Le principe est connu, mais la nouvelle forme que lui a donné Art Of Dreams révolutionne complètement ce jeu. Les deux compères doivent installer leurs pions en bord de plateau, et s'il y a déjà un pion, il sera décaler d'une case, entraînant ce décalage sur tous les autres de la même rangée. Imaginez un peu les possibilités et répondez à cette question: c'est divin ou c'est diabolique? Non, c'est du morpion amélioré.

ST **87 %**

Un graphisme et une animation bourrés d'humour, où l'on voit l'ange et le diable se pousser mutuellement, tirer la langue ou se faire des pieds de nez. Cinq plateaux différents pour la beauté des yeux, quatre modes de jeu (mode training, mode tournoi, plateaux vides ou préconstruits avec des pions déjà disposés dessus), une musique de fond ou des bruitages déments pour la joie des oreilles et deux pitres gigotant pour nous faire passer du bon temps. Antago est un jeu simple, donc s'adressant à tout le monde, qui allie la difficulté et l'humour. Art Of Dreams frappe très fort avec ce premier jeu, et s'ils en sortent deux du même acabit dans l'année, je rachète leurs programmeurs illico. Ou je les loue. Ou je deviens copain avec eux.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16



Blasé d'être pilote et de risquer votre vie sur les circuits? Hum? Synergy Software vous propose de devenir patron d'une écurie de course et de vous initier aux joies du management.

F1 Manager



Après avoir démarché toutes les grandes entreprises en mal de publicité, et réussi à en convaincre quelques-unes de vous financer pour faire parader leur nom sur les circuits, vous disposez enfin d'un budget suffisant pour monter votre écurie, plus de six millions de dollars. Tout reste à faire, choisir votre premier pilote, choisir votre moteur et vos mécanos. Tout cela bien sûr pour un prix raisonnable. Cela fait, vous êtes prêt à participer au Championnat du Monde. Première course, les essais! Dieu, quels réglages choisir pour les amortisseurs, les moustaches, les ailerons et quels pneus monter? Cela influera sur le résultat des essais et vous permettra ou non de qualifier la voiture. Puis la course. Sagement assis dans votre stand vous suivez avec angoisse votre poulain qui abat tour après tour. Catastrophe, un ennui mécanique vient gâcher toutes vos chances de finir la course. C'est l'abandon! Vous n'avez plus à présent qu'à suivre les Grands qui, insouciants, finissent comme des fleurs.

AMIGA 70%

F1 Manager est un jeu italien superbement réalisé qui vous met dans la peau d'un patron d'écurie qui doit amener celle-ci à la victoire en gérant un peu tous les problèmes, financiers et techniques. On passe par le choix de l'écurie et du matériel, les réglages techniques, ceci sur une course ou sur tout le Championnat du Monde. Le seul reproche que l'on peut faire au jeu c'est son aspect spectacle sur lequel on influe peu. Mais cela correspond au boulot d'un patron d'écurie... il n'est pas sur la piste.

Duy Minh

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	13

Shoot'em up Construction Kit



UTILITAIRE

Qui n'a jamais rêvé d'écrire son propre Shoot'em Up? Grâce à Palace Software, votre rêve va peut être devenir réalité.

SEUCK. Bahhh, vous pourriez être un peu plus poli non? SEUCK. Mais il est incroyable, celui-là, qu'est-ce qu'il me veut avec son suc? Je n'ai pas dit suc, mais SEUCK, qui signifie Shoot'em Up Construction Kit. Ahhhh, j'aime mieux ça! Et alors, de quoi c'est que ça cause, SEUCK? C'est un utilitaire qui vous permet de construire vos propres jeux de tir. Pour cela vous aurez à votre disposition plusieurs petits programmes, un éditeur de sprites, un éditeur de tableaux, un éditeur permettant de décrire le mouvement de vos ennemis, et un générateur de sons. En quelques heures vous pourrez épater vos amis et vous faire passer pour le programmeur de l'année. C'est coooool, ça.

ST 90%

Voilà un utilitaire qu'il est sympa. En plus du fait que vous puissiez construire vraiment facilement et rapidement votre propre Shoot'Em Up, il est également possible de jouer à trois jeux déjà programmés. Et en plus ils sont pas trop catastrophiques (ce qui ne gâche rien). Certes, ce n'est pas avec SEUCK que vous pourrez faire votre Goldrunner personnel, mais presque (non, j'exagère!). En tout état de cause, ce logiciel vous laisse toutes les possibilités que vous donne votre imagination débordante d'idées géniales (enfin, j'espère!). Destroy

Après les simulations de tennis, STAR BYTE préfigure le retour des simulations de tennis de table, une mode qui sévissait dans les années 85-86. Pongistes, à vos raquettes!



Turtle Table Tennis Simulator

Le grand moment est arrivé! Pour la première fois vous faites votre entrée sur le terrain à la suite de votre adversaire, l'estomac noué par le trac, en serrant précieusement votre raquette. C'est votre premier tournoi, et vous êtes opposé à James Cheese, qui n'est pas un foudre de guerre du circuit.

Et ça commence à défiler dans votre tête: la préparation minutieuse dans votre garage spécialement aménagé, les longues heures en tête à tête avec cette satanée machine qui vous crachait des balles dans tous les sens. Aujourd'hui vous vous sentez prêt, vous allez écraser ce Cheese insignifiant et franchir les tours un par un. Et qui sait, peut-être aurez-vous l'insigne honneur de rencontrer une des vedettes du circuit, Fing Fang Fung, Ding Dong ou Mr Topspin, ou encore le grand champion scandinave Swen Sörte. Mais c'est le moment de jouer, allons-y. Zut, ce grand dadais a un service coupé irrattrapable, et il tient bien l'échange. Concentrons-nous... Bon, vous avez perdu, il était le meilleur mais vous n'avez pas démérité. Encore un peu d'entraînement et vous reviendrez en vainqueur.

AMIGA 70%

Turtle Table Tennis Simulator permet de retrouver sur votre ordinateur une partie des sensations du tennis de table. Les effets liftés et coupés sont bien rendus ainsi que toute l'animation de la balle. On retrouve classiquement les modes entraînement (contre une machine qui vous lance des balles), tournoi (avec possibilité de jouer seul ou à deux, en simple ou en double). Il est possible de choisir sa tenue de raquette et son adversaire. Le plaisir de jouer n'est pourtant pas complet car le déplacement est assuré automatiquement et seul l'effet est contrôlable, ce qui limite la variété et l'intérêt. De plus on ne joue que dans deux plans: à environ 1m de la table, ou au filet. Le déplacement avant-arrière est inexistant. Malgré cela, c'est une jolie tentative. Il faut persévérer.

Duy Minh

GRAPHISME 12
SON 12
ANIMATION 15

ST

Eskimo Games

EDITEUR: MAGIC BYTE

Testé par Destroy

Dans ce jeu pas question de s'ennuyer puisque 5 épreuves sont au programme, avec des noms aussi sophistiqués qu'«Opération snowball» (simple bataille de boules de neige), «Eggsterminator» (ou vous devez récuperer des oeufs dans des nids gardés par des oiseaux, «Ic'n Igloo» (construisez votre propre Igloo pour passer la nuit), «Miami Ice» (à ne pas confondre avec une série à la mode) et Barbearians (qui n'est autre q'un combat contre un ours géant). Ce jeu est bien réalisé, mais totalement inintéressant car trop répétitif. Dommage, car l'idée de base était très originale.

GRAPHISME :15 • ANIMATION :16 • SON :15

VERDICT: 60%



ST

Motor Bike Madness

EDITEUR: MASTERTRONIC

Testé par Destroy

Pouf! Voilà une réedition d'un petit jeu de Mastertronic, Motor Bike Madness, à un prix défiant toute concurrence puisqu'inférieur à 100 bastos.

Motor Bike Madness est une course de moto (comme son nom l'indique), où vous devez courir contre la montre en dévalant une pente le plus rapidement possible, le dernier arrivé est disqualifié.

A première et à dernière vue, ce soft n'est pas beau. Les couleurs sont affreuses et les sprites petits. Toutefois le scrolling vertical est correct, mais c'est limite. Lorsque l'on voit Motor Bike Madness, on comprend le prix, et on se demande comment il pourrait être plus élevé.

GRAPHISME: 08 • ANIMATION : 10 • SON: 14

VERDICT: 40%



tests

Star-blaze



S'imposant en grand spécialiste de jeux 3D, Logotron nous téléporte au fin fond d'une galaxie inconnue pour une guerre des étoiles vertigineuses.

AMIGA
85 %

Si à la seule lecture du chiffre 3 et de la lettre D vous courrez comme un malade vous procurer Starblaze chez votre revendeur, vous aurez peut-être une chance d'arriver avant la rupture de stock. Car outre une 3D remarquable, dès l'intro vous aurez votre première surprise avec le visage monstrueux du chef vous faisant lecture de votre mission. Dans un Shoot'em Up plein de lumières et plein écran, aucun problème pour distinguer nettement les objectifs de formes géométriques. L'utilisation des deux armes à votre disposition est d'une simplicité de nourrisson. Un peu d'entraînement et vous serez achement balaise à Starblaze.

Psy

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	15

Sur la planète Tamsin, l'heure des épreuves annuelles soumises aux jeunes guerriers a sonné. Les aînés tribaux et leur fondateur, le Grand Aîné, vous ont donné pour mission de détruire la tête cosmique du vaisseau-mère des infâmes Kragian qui se sont lancés dans une lutte sans merci contre votre peuple. Dans un univers tridimensionnel, Il vous faudra traverser cinq scénarios ahurissants pour parvenir à neutraliser l'ennemi! Votre vaisseau intergalactique armé de lasers, de bombes intelligentes et d'un bouclier ne suffira pas... Vous aurez besoin de toute la force et du courage qui caractérisent les grands guerriers de l'espace pour éviter les tirs ennemis et trouver le système solaire dans lequel la base Kragian est cachée. Alors à vos manettes et vous reviendrez en héros ou vous ne reviendrez pas.



Test Drive II

Sur Amiga, Test Drive a été l'un des grands succès d'Accolade. Alors, pourquoi ne pas relancer cette course, sur CPC de préférence? Quitte à oublier certains Crazy Cars?

Le scénario de Test Drive a, semble-t-il, été inspiré par une course sauvage, parfaitement illégale, qui se dispute en Europe ou aux Etats-Unis entre des super-grosses bagnoles. Un seul but, arriver premier par n'importe quel itinéraire, au mépris de tous les règlements, et aux limites des possibilités des voitures. Dans Test Drive, c'est une Porsche 959 qui sera confrontée à une Ferrari F-40.

Un curseur permet de se situer dans l'échelle des difficultés. Pour les plus godiches, l'ordinateur passera lui-même les vitesses. Les plus doués le feront eux-même. S'ils ont choisi la Porsche, je leur souhaite bien du plaisir pour savoir où ils en sont car la position du levier est illisible! Le moteur des conducteurs chevronnés étant poussé à bloc, il aura une fâcheuse tendance à exploser si on l'emballe.

CPC
60%

C'est pas tout ça, faut se mettre en route! Petite déception: le volant ne tourne pas. Un pois qui se balade visualise la rotation du dit volant. Gênant... ça rappelle immanquablement les voitures de certains handicapés qui conduisent d'une main tenant fort une boule fixée sur le volant.

Porsche ou Ferrari, la voiture manque de pêche, le décor est saccadé. On est loin de la fluidité en technicolor des Crazy Cars! En collant un fusil à pompe sur le tableau de bord, on pourrait se croire sur Highway Patrol en plus poussif. Les voitures se manoeuvrent avec cette inertie que connaissent bien les capitaines des pétroliers.

Les deux voitures en compétition sont représentées par deux microscopiques points qui se déplacent vers la droite, en haut du pare-brise. Indication utile certes, mais il ne faut surtout pas perdre de vue la route très fréquentée et le rétroviseur. L'itinéraire passe par des tunnels, longe des précipices ou serpente dans des déserts. Il y a aussi les flics qui veillent et bien sur, de temps à autre, il faudra faire le plein car, ces jolies autos, ça suce!

Si on ne s'est pas planté contre tous les cactus de la prairie et qu'on a évité de cartonner les voitures, les murs et falaises, on pourra peut-être graver son nom dans le high-score. Encore faudra-t-il aussi avoir échappé aux flics qui veillent: retraits de permis et séjours en prison sanctionneront les excès de vitesse, conduites dangereuses et les délits de fuite. Désopilant. Il ne manque que la bouteille de Bourbon sur le tableau de bord.

Reste que, comparé à l'inévitable référence en la matière (Crazy Cars pour ne pas les nommer une fois de plus) Test Drive II a bien du mal à tenir la route. Une Porsche, ou mieux une Ferrari, peut en cacher une autre.

BôTGV

GRAPHISME	12
SON	10
ANIMATION	11

CPC K7

Space Harrier

EDITEUR: ENCORE

Testé par Bô TGV

C'est un shoot'em up écrit par les auteurs de l'illustre Ghosts'n'Goblins. C'est aussi un cauchemar pour cancre en géométrie car des figures de toutes sortes déferlent sur le vaillant et solitaire défenseur de la planète qui répond par un tir nourri d'anneaux tueurs. En tout cas, ça déménage! Mieux, ça vole! C'est hyper-rapide et au fil de l'action, de gigantesques chenilles en fil de fer et des masques eux aussi fil-de-ferisés rappliquent. Musique et bruitages étant à la hauteur du reste, gare au vertige!

GRAPHISME: 14 • ANIMATION: 15 • SON: 15

VERDICT: 80 %



C64

Snare

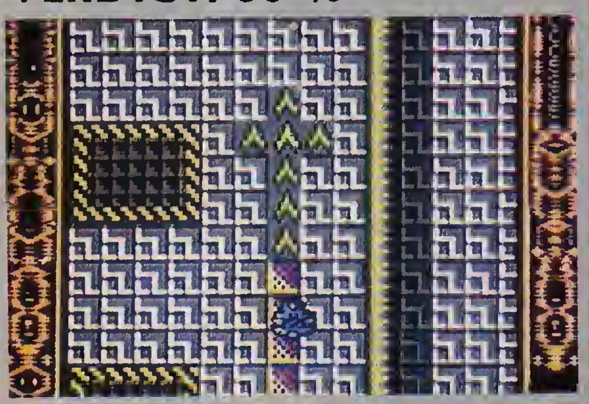
EDITEUR THALAMUS

Testé par Bô TGV

Snare, en anglais, c'est un collet, un piège à lapins. C'est Bellamy qui va pas être content! Je le rassure : il n'y a ni lapin ni lacet dans ce soft. Seulement un scrolling vertical et des sauts dans les tableaux adjacents à droite ou à gauche et une foultitude d'occasions de se planter, happé par des trappes (on y arrive!) ou écrabouillé contre des murettes. Le graphisme est bô. Fouillé juste ce qu'il faut pour que ce ne soit pas un fouilli, avec un effet de profondeur très réussi pour les trappes qui rappellent que le C64 est tout de même l'ancêtre lointain, la bécane de Néanderthal d'où vient l'Amiga. Mais enfin bon, c'est relatif. Surtout qu'à vouloir faire trop beau, les deux colonnes bourrées d'indications qui bordent la fenêtre ne sont pas très limpides... Et qu'il faut une mémoire visuelle pas piquée des hannetons pour reconnaître la douzaine de bonus qui agrémentent le jeu.

Graphisme: 14 • Animation: 15 • Son: 12

VERDICT: 60 %



tests

En grand sportifs qu'ils sont, les programmateurs de Mastertronic nous entraînent, guidon en main, sur les pistes de trial les plus fracassées du monde

Kikstart 2

Enfourchez votre micro et c'est parti pour un tour de trial. A un ou à deux joueurs, vibrez au son d'une musique rock and disco sur les terrains de ce sport encore méprisé par les médias audiovisuels. Dans un cadre très nature, vous guiderez votre pilote au manche à balai. KIKSTART 2 reproduit les conditions d'une vraie course où la rapidité seule ne suffit pas pour éviter les trous d'eau et les pentes à 45 % d'inclinaison. A mon chronomètre : 3, 2,1, pan c'est parti.



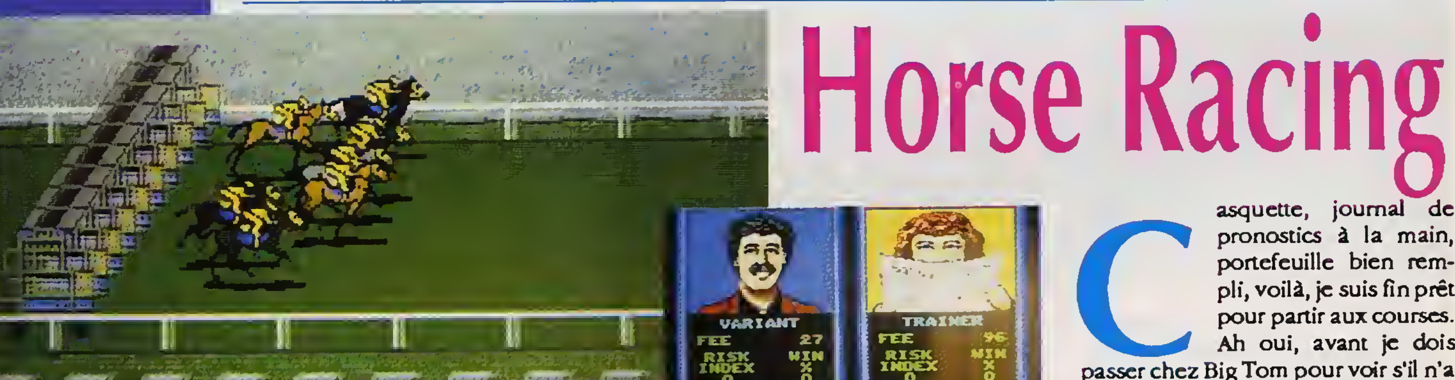
AMIGA 80%

En voilà un jeu qu'il est pas désagréable. Mis à part la musique très pénible pour vos oreilles de mélomane et l'absence de bruitages, on passe tranquillement des heures à vouloir améliorer ses performances. Quand vous jouez seul, l'ordinateur simule un deuxième coureur sur un écran divisé en deux parties, vous et votre adversaire vus de profil (un deuxième joystick est indispensable pour une course à deux joueurs). Les graphismes sont à la hauteur pour un tel produit qui ne se veut pas ambitieux pour deux sous. 17 parcours d'enfer vous sont proposés et un éditeur vous permet, soit de les modifier, soit d'en dessiner un depuis un terrain vierge. Bref, en attendant de participer au prochain championnat de France de trial, vous pouvez vous précipitez sur KIKSTART 2 sans crainte de vous faire mal.

Psy

GRAPHISME	12
SON	10
ANIMATION	15

Horse Racing



Voilà une simulation de Sport Time qui vous fera faire des économies. Pour le prix d'un soft, vous pourrez jouer aux courses à longueur de journée sans mettre en danger votre fortune.

Casquette, journal de pronostics à la main, portefeuille bien rempli, voilà, je suis fin prêt pour partir aux courses. Ah oui, avant je dois passer chez Big Tom pour voir s'il n'a pas un tuyau à me filer. Evidemment il faudra que je lui graisse un peu la patte mais ses conseils ont toujours été bons, enfin presque toujours... (interlude)... Me voilà sur place, voyons ce que je peux faire dans cette Quatrième. Neuf partants, mettons-nous au calme, il faut que j'analyse tous les chevaux, leurs jockeys et toutes les courses auxquelles ils ont participé. Bon, je retiens Magical Nightmare, comme Tom me l'a conseillé, Classic Story et Turtles And Snails. Magical gagnant et les autres placés, et je vais investir 100 dollars, ça me semble un bon coup. Juste à temps, ils fermaient les paris pour la Quatrième. Ca y est, la course commence! Allez Magical! Allez Classic! Allez Turtles! Allez Magical tu vas gagner, continue, continue! Ouiiii!!!! Super!! Allons encaisser les dividendes.

AMIGA 85%

Horse Racing s'attaque à un domaine inhabituel, la simulation de pronostics de courses de chevaux. Attaque réussie, et avec une grande maîtrise. On a quasiment tout, les caractéristiques des chevaux, des jockeys, les courses passées, les tuyaux, des tas de types de pari. Et en plus de superbes images de courses, comme si on était dans les tribunes. On peut avoir de 1 à 4 joueurs qui feront partie des 20 parieurs gérés par le logiciel. Il y a compétition entre les parieurs et c'est celui qui aura atteint un certain gain qui aura gagné. Chacun part avec 1000 dollars et il faut arriver au minimum à 100.000 dollars. Graphiquement réussi, facile à utiliser, Horse Racing vous fera passer de bons moments si les courses vous branchent. De nombreux modules additionnels sont prévus, vous pourrez être entraîneur ou jockey, tout le monde des courses va y passer... même les bookmakers?

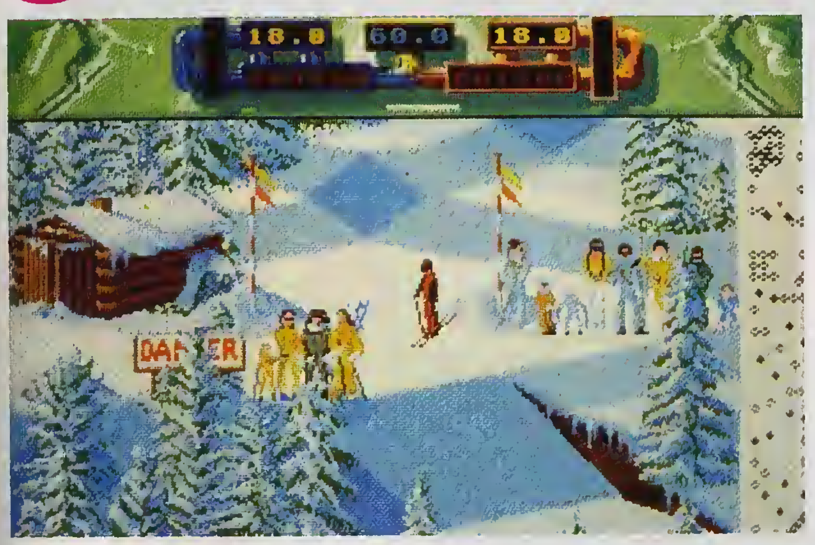
Duy Minh

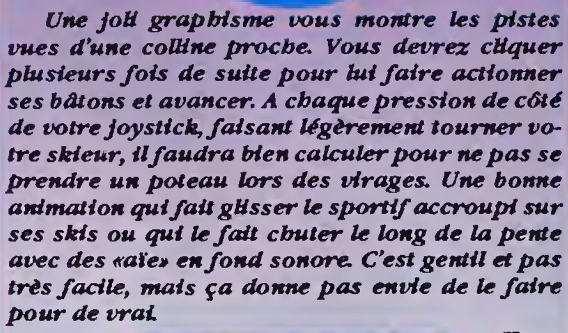
GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	17

Les sports d'hivers revus et corrigés par Codemasters. Le plâtre et les béquilles ne sont pas fournis avec le soft.

Advanced Ski Simulator

Skis aux pieds, bâtons aux mains et lunettes sur les yeux, vous êtes parés pour glisser sur les pistes vertigineuses. Attention aux rochers, châlets et autres obstacles, ainsi qu'aux erreurs technique vous faisant chuter et perdre du temps. Une fois la piste franchie, vous en descendez immédiatement une nouvelle, encore plus hallucinante. Bon, je vous dis bonne chance et j'appelle tout de suite le Samu.





ST 70%

Une joli graphisme vous montre les pistes vues d'une colline proche. Vous devrez cliquer plusieurs fois de suite pour lui faire actionner ses bâtons et avancer. A chaque pression de côté de votre joystick, faisant légèrement tourner votre skieur, il faudra bien calculer pour ne pas se prendre un poteau lors des virages. Une bonne animation qui fait glisser le sportif accroupi sur ses skis ou qui le fait chuter le long de la pente avec des «aïe» en fond sonore. C'est gentil et pas très facile, mais ça donne pas envie de le faire pour de vrai.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14

Myth

C'est l'histoire d'un gamin un peu frimeur. Son dada, ce sont les légendes antiques. Certains ont la bosse des maths, lui bosse sur les mythes; et ça lui monte le bourrichon! Un soir, dans son sommeil embrumé par les excès de coca-cola et de hamburgers, il rêve que les dieux lui confient une mission qui, s'il l'accepte (comme le veut la formule consacrée)... Bref à vos joysticks pour un long voyage à travers les mythologies romaines, grecques, égyptiennes et nordiques.

Le premier niveau ressemble à un mélange choisi de «Ghost'n'Ghouls», d'«Indy» et des mille et un softs basés sur des parcours à travers souterrains et plateaux. Du premier, il a ce côté macabre plein de squelettes et de malles, du second, le graphisme fin et les stalactites, des derniers, le principe du jeu: se ballader tous azimuts à la recherche d'une collection de bricoles.

Voilà donc notre somnambule héros lâché dans les profondeurs de ce qui semble être un cimetière. La règle est simple: il faut bouziller ou trucider tout ce qui est en blanc: vases, jarres et coffres seront délicatement examinés d'un coup de pied dévastateur, les squelettes seront décapités d'un revers de main. Dans tous les cas, il y a du bonus à glaner.



Un bon jeu d'action-aventure concocté par System 3 et ça, ça ne court pas les rues, ni même les boutiques micro!

CPC 80%

Les icônes représentant armes et avantages divers sont visibles dans un menu qui se déroule à l'horizontale. Pendant la sélection, le jeu est en pause, ce qui évite une précipitation souvent préjudiciable. En cours de jeu, on acquiert rapidement les réflexes nécessaires pour abandonner l'icône servant à casser les potiches et passer au tir à boulets blancs. La quête des icônes de téléportation est moins évidente.

L'animation des personnages est aussi fine que le permet le mode 2 du CPC. Les squelettes poussent la coquetterie jusqu'à tourner la tête, ce qui est du bel effet. Lorsqu'il saute, le gamin peut se rattrapper de justesse au bord de l'abîme, comme dans les bons films d'aventure. Et quand il perd une vie, il explose en boules étincellantes qui tournoyent puis se regroupent afin de le rematérialiser. Joli.

La musique en revanche est quasiment absente du soft.

Bô TGV

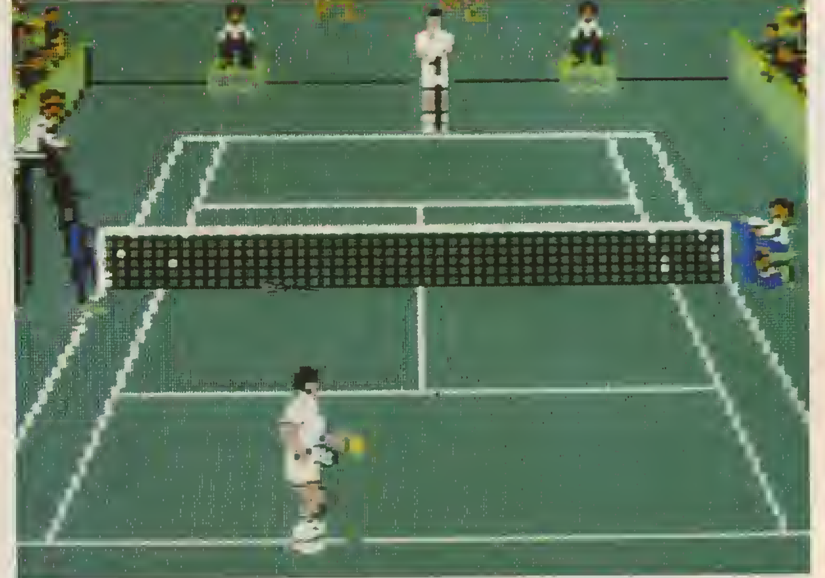
GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	16





MEGASTAR joystick

Great Courts



Ci-dessus PC.
A gauche CPC.

Jouer au tennis est un art. Surtout sur micro. Ubi Soft vous propose de devenir un champion avec ce mégasoft au lift redoutable

CPC
90%

Voilà une adaptation qui fait plaisir à voir. Si les CPC étaient exploités de la même manière pour chaque produit, on pourrait aisément jeter à la poubelle tous les 16 bits. Animation fluide, graphismes brillants... Un soft comme on aimerait en voir plus souvent.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	11
ANIMATION	17

Raquette à la main, rage au ventre et tennis sur la terre battue, vous êtes prêt à prouver votre savoir-faire du tennis. Great Courts, qui avait séduit tout le monde sur 16 Bits grâce à sa jouabilité aisée et à son graphisme sympathique, permet dorénavant aux possésseurs de CPC de s'éclater comme des bêtes. Tournoi dans différents pays, avec changement de décor selon le terrain (terre battue, herbe ou salle). A se procurer rapidement si vous êtes fana de jeu de tennis sur micro.

Kaaa

PC
95%

PC maniaques, le tennis débarque sur vos écrans. Après les versions ST et AMIGA superbes, Ubi Soft nous gratifie d'une adaptation PC à en tomber par terre. Le graphisme et le son perdent évidemment par rapport aux autres machines mais exploitent à fond les possibilités de mon petit PC EGA. J'imagine qu'en VGA ça doit être génial. L'animation est incroyable, souple, rapide et précise. Je n'ai jamais vu ça sur PC où, en général les animations ont tendances à être un peu molassonnes. Je vais être bien plus exigeant à l'avenir, maintenant que je sais que c'est possible. Et tout est pris en compte, le type de PC (PC, AT ou 386) et la vitesse d'horloge afin que le jeu ait les mêmes réactions sur toutes les machines. Bon, venons en aux possibilités du jeu. On retrouve avec plaisir toutes les options des autres versions, ce qui en fait un jeu hyper-complet.

Duy Minh

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	20


DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES
PHASER
PEUT SE JOUER AVEC
OU SANS PHASER
P.O.W.
POW
PEUT SE JOUER AVEC
OU SANS PHASER
COULD BE USED WITH
OR WITHOUT THE PHASER
ACTIONWARE
CAPONE
CAPONE
WANTED
CRAZY SHOT
CRAZY SHOT
CRAZY SHOT
AMSTRAD CPC
DISK
PEUT SE JOUER AVEC
OU SANS PHASER
COULD BE USED WITH
OR WITHOUT THE PHASER
SPECIFICATIONS
DU PHASER
Pistolet Lumineux Interactif, fonctionne en recevant les rayons lumineux des écrans. Se connecte sur la prise RS232 (prise série) de votre PC , ST, AMIGA ou sur la prise joystick de votre Amstrad CPC.
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL 47 52 18 18 TELEX 631 748 F



UNE LÉGENDE VIENT DE VOIR LE JOUR!..
Ivanhoe
Entrez dans l'ère médiévale et mystique où Ivanhoe, notre héros chevairesque, poursuit une périlleuse quête... Une quête qui ferait fuir la plupart des mortels... Une aventure que la plupart des hommes craindrait!
Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende.
Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs.
IVANHOE – Battez-vous pour votre vie... et pour la légende!
"Entre les décors somptueux et variés, les personnages magnifiques, et l'animation exceptionnelle de ces derniers, on a vraiment l'impression d'être devant un dessin animé interactif." Generation 4 - 97%
"Les décoro et les personnages ont superbement réalisés, ainsi que l'animation qui fait bondir les sprites avec une incroyable rapidité." Joystick - 90%
DISPONIBLE SUR ATARI ST / AMIGA
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675